lax lax

El Abismo Maldito

Joe Dever
Ilustrado por Gary Chalk

Eres Lobo Solitario, el último de los Señores del Kai. Al sur de Sommerlund, tu patria, se encuentran las riquísimas pero lejanas minas de la provincia de Ruanon. Cuando uno de los habituales cargamentos de oro desaparece repentinamente, el Rey envía una patrulla compuesta por sus mejores hombres para investigar el supuesto robo. Pero no regresan.

En EL ABISMO MALDITO se te encomienda la misión de encontrar a la patrulla y de localizar el oro perdido. Pero pronto descubres que tu misión incluye una serie de terribles consecuencias, ya que si no la cumples con éxito, el destino de tu patria será funesto.

Lobo Solitario es una emocionante serie de aventuras en las que tú eres el protagonista, tú tomas las decisiones y tú luchas en los combates usando únicamente los métodos que se indican en los libros.

Fecha de Publicación: 10 de mayo de 2017

Edición de Internet publicada por Proyecto Aon Español. Esta edición trata de reflejar fielmente el texto completo de la versión original. Allí donde se han hecho mínimas correcciones, viene notificado en las Erratas.

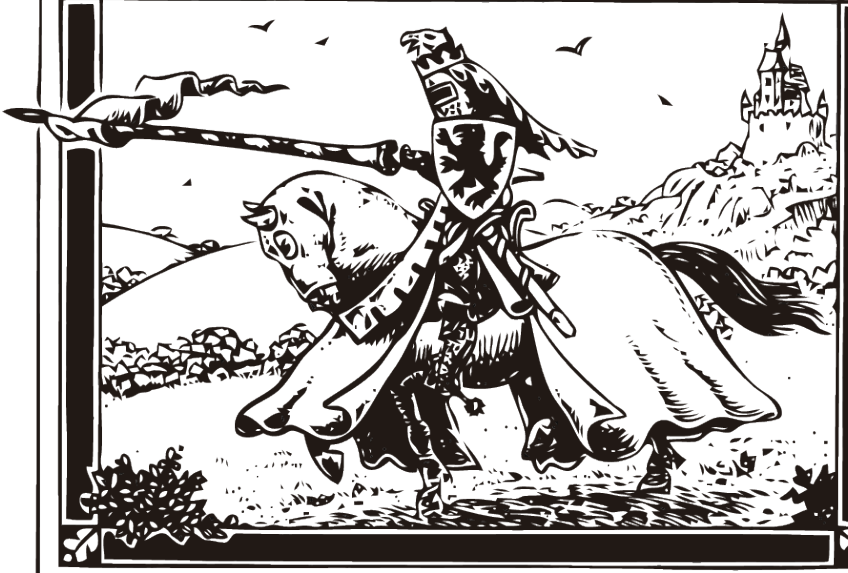
Este PDF fue compuesto con LaTeX.

Para Bryan Ansell, Rick Priestley y Richard Halliwell

El portador de
este pergamino,
con el nombre de:

_____

es un iniciado en las
disciplinas del Kai



Índice general

El Autor y el Ilustrador 9

Agradecimientos 13

El Principio de la Historia 15

Las Reglas del Juego 17

La Sabiduría del Kai 33

Secciones Numeradas 35

Carta de Acción 246

Resumen de Reglas para los Combates 249

Tabla de Resultados de los Combates 252

Tabla de la Suerte 254

Erratas 255

Licencia del Proyecto Aon 257

Sur de Sommerlund 262

El Autor y el Ilustrador

Joe Dever, el creador de los libro juegos y las novelas de Lobo Solitario, ha conseguido reconocimiento internacional en tres áreas creativas: como autor galardonado de renombre internacional, como músico y compositor y como diseñador de juegos especializado en juegos de rol.

Nació en el año 1956 en Woodford Bridge (Essex, Gran Bretaña). Al concluir sus estudios universitarios en 1974, trabajó como músico profesional y durante algunos años trabajó en la industria discográfica en Europa y en Estados Unidos.

En un viaje de negocios a Los Ángeles en 1977 descubrió un juego, por entonces poco conocido, llamado 'Dungeons & Dragons' (Dragones y Mazmorras). Joe reconoció el tremendo potencial del juego y, aunque el juego estaba dando sus primeros pasos, empezó a diseñar sus propios juegos de rol con características similares. Estos primeros juegos son los que formarían la base para el mundo de fantasía de Magnamund, que más tarde se convertiría en el lugar de ambientación de las novelas de Lobo Solitario.

Cinco años después, en 1982, ganó en los Estados Unidos el 'Advanced Dungeons & Dragons World Championships' en Baltimore, en un evento al que asistieron más de 16.000 personas y en el que era el único competidor británico. Inspirado y empujado por su exito en Origins, decidió abandonar la industria de la música y dedicar su tiempo a escribir y diseñar juegos.

En 1983, después de un breve periodo en Londres trabajando para Games Workshop, escribió *Huida de la Oscuridad*, el

primer libro juego interactivo de Lobo Solitario. Su manuscrito atrajo de forma inmediata el interés de tres editoriales londinenses, que pujaron por los derechos a nivel mundial. Joe aceptó una oferta para publicar el libro de Hutchinson (que más tarde sería Century Hutchinson Ltd, y ahora es Random House UK) y *Huida de la Oscuridad* se publicó por primera vez en 1984.

Su primer libro vendió más de 100.000 copias en el primer mes tras la publicación y hasta doce países obtuvieron los derechos de publicación (incluyendo los Estados Unidos, España, Francia, Alemania, Japón, Italia y Suecia). El éxito de su primer libro sentó las bases para la serie e Lobo Solitario, serie que ha vendido millones de copias en todo el mundo.

La serie de Lobo Solitario terminó después de 28 libros y 14 años de trabajo. Joe continúa trabajando en la industria de los juegos como escritor de guiones y consultor en el diseño de juegos.

Gary Chalk, el ilustrador de los primeros libros de la serie de Lobo Solitario, nació en 1952, creció en el ambiente rural de Hertfordshire (Gran Bretaña). Su gran interés por la historia le llevó a tomar parte desde los quince años en juegos de guerra, un hobby que aún hoy cultiva. Después de obtener su licenciatura en Arte hizo prácticas durante tres años en un estudio antes de convertirse un profesor de arte y dibujo.

Trabajando como ilustrador de libros infantiles empezó a interesarse por los juegos de aventuras, interés que le condujo a la creación de varios juegos de gran éxito. Es el inventor o ilustrador de algunos de los juegos de fantasía más vendidos en Gran Bretaña como *Cry Havoc*, *Starship Captain* y *Battlecars* (este último en colaboración con Ian Livingstone). También se le conoce por su trabajo en el juego de gran éxito *Talismán*.

Gary estaba trabajando en Games Workshop cuando Joe Dever le preguntó si podría ilustrar algunos de sus manuscritos de *Huida de la Oscuridad*. Los dos formaron un equipo desde en-

tonces y continuaron trabajando hasta el octavo libro de la serie *La Jungla de los Horrores*.

Gary también ha dibujado las ilustraciones en el libro *Redwall* y otros libros similares, la serie de libro juegos *The Prince of Shadows*, y algunos libros que también escribió. Gary sigue disfrutando de los juegos de guerra y trabaja como ilustrador y diseñador de miniaturas. Mantiene un sitio web con ejemplos de su trabajo.

Agradecimientos

'Estaría especialmente encantado si la cesión de los derechos para distribuir mis libros a través de este medio se entendiera como mi "regalo del milenio" para todos aquellos devotos lectores que han mantenido la bandera del Kai ondeando alto, a través de todos los buenos momentos, y también en los no tan buenos. Me haría sentir muy orgulloso si esta incitativa pusiera los cimientos de una herencia duradera, asegurando la longevidad de Lobo Solitario haciendo mi creación libre y accesible fácilmente en la red para las actuales y futuras generaciones. Por ellos, por nosotros, por Sommerlund y el Kai…' **Joe Dever**

Proyecto Aon quiere, en primer lugar, agradecer a Joe Dever el hecho de ofrecernos generosamente los libros que tanto hemos amado desde su comienzo. También queremos mostrar nuestro agradecimiento y reconocimiento a los siguientes miembros del Proyecto Aon por su exhaustivo trabajo:

Traducción
Miguel Martínez-Lage

Transcripción
José Daniel Casado (secciones 1 a 50, 101 a 150, 201 a 250 y 326 a 350)
José Manuel Santos (secciones 1 a 50)
Rafael Vázquez (secciones 51 a 100, 176 a 200 y 251 a 325)

Edición de ilustraciones
Jonathan Blake

Paul Haskell
Simon Osborne

Edición XML
Raúl Moreno

Ilustraciones alternativas
Alejandro Colucci (ilustraciones de la reedición de Timun Mas)
JC Alvarez (Carta de Acción)
Jonathan Blake (otros gráficos y tablas)
Michael Hahn (mapa)
David Parra Domínguez (adaptación del mapa al español)

Lecturas de corrección
Raúl Moreno (lectura general del libro)
José Manuel Santos (lectura general del libro)

Edición PDF
Javier Fernández-Sanguino

Coordinación general
Raúl Moreno

El Principio de la Historia

Ruanon es una lejana provincia, fundamentalmente minera, situada al sur de Sommerlund, tu patria. Asentadas entre las sombrías cumbres de las montañas de Durncrag y las montañas de Maaken, las gentes de esta provincia viven sobre todo del trabajo en las minas, muy ricas en diversos minerales, y disfrutan de su salud y su riqueza bajo la protección de su señor, el Barón de Vanalund.

El oro y las piedras preciosas que produce Ruanon proporcionan una importante fuente de riqueza a tu patria. Los convoyes de carromatos, celosamente custodiados, que parten de la provincia y viajan hasta la capital, tienen una periodicidad mensual: una rutina que jamás se había interrumpido hasta que, hace tan sólo un mes, cesó todo contacto con Ruanon. Una tropa formada por cien jinetes de la caballería de la Guardia del Rey partió de inmediato para averiguar el paradero del convoy desaparecido. El oficial que iba al mando, el Capitán D'Val, tenía órdenes de informar al Rey tan pronto como contactara con el convoy o supiera algo de lo ocurrido, pero ni él ni ninguno de sus hombres regresaron: también ellos desaparecieron sin dejar ni rastro.

El Rey te ha hecho acudir a su presencia, Lobo Solitario, último de los Señores del Kai, a su ciudadela de Holmgard. Te ha encomendado la misión de encontrar al Capitán D'Val y a sus hombres, para descubrir el misterio que pende sobre Ruanon. El Rey ha reunido una tropa con sus mejores exploradores, una unidad de soldados aventajados, los cuales conocen todos los trucos de caballería y todas las tretas de la supervivencia. Ha dado

orden de que cincuenta de ellos te acompañen, con la esperanza de que, bajo tu mando, obtengáis el éxito allí donde una tropa más numerosa ha fracasado.

Cuando entráis en la Armería Real para equiparos de cara al largo trayecto que os aguarda, ves con el rabillo del ojo un cuervo posado sobre el alféizar de una ventana. Se aleja aleteando, pero antes un escalofrío te recorre el espinazo de arriba a abajo: en Holmgard el cuervo es un pájaro de mal agüero.

Las Reglas del Juego

Anotarás los resultados de tu aventura en la *Carta de Acción*.

Durante tu instrucción como Señor del Kai has adquirido pericia para la lucha, DESTREZA EN EL COMBATE, y aguante físico, RESISTENCIA. Antes de iniciar la aventura necesitas medir el grado de efectividad de tu aprendizaje. Para realizar esta evaluación toma un lápiz y, con los ojos cerrados, coloca el extremo no afilado sobre la *Tabla de la Suerte*. Si el lápiz señala 0, no cuenta.

El primer número que obtengas de este modo representa tu DESTREZA EN EL COMBATE. Suma 10 a ese número y escribe el total en la casilla DESTREZA EN EL COMBATE de tu *Carta de Acción* (por ejemplo, si el lápiz apunta al 4 en la *Tabla de la Suerte*, anota 14 en el recuadro DESTREZA EN EL COMBATE). Cuando tengas que luchar, tu DESTREZA EN EL COMBATE se opondrá a la de tu enemigo. Por eso es deseable tener una elevada puntuación en este apartado.

El segundo número que elegirás en la *Tabla de la Suerte* representa tu capacidad de RESISTENCIA. Suma 20 a ese número y escribe el total en la casilla RESISTENCIA de la *Carta de Acción* (por ejemplo, si el lápiz señala el número 6 de la *Tabla de la Suerte*, tendrás 26 puntos de RESISTENCIA).

Si eres herido en el combate, pierdes puntos de RESISTENCIA. Si en algún momento tus puntos de RESISTENCIA descienden hasta cero, habrás muerto y la aventura habrá terminado. Los puntos de RESISTENCIA perdidos pueden ser recuperados en el transcurso de la aventura, pero la suma de dichos puntos nunca

puede exceder del número total con el que has comenzado esta aventura.

Si has finalizado con éxito la aventura de cualquiera de los libros anteriores de la serie de Lobo Solitario, ya posees DESTREZA EN EL COMBATE, puntos de RESISTENCIA y DISCIPLINAS DEL KAI, que ahora puedes utilizar en la aventura del libro cuarto. También puedes usar las armas y los objetos especiales que tenías al final de tu última aventura y que debes anotar en tu nueva *Carta de Acción* (el número de armas que puedes tener sigue estando limitado a 2 y el de objetos de la mochila a 8).

Por cada aventura de Lobo Solitario que hayas llevado a cabo con éxito, puedes elegir una disciplina del Kai más, que añadirás a las otras en tu *Carta de Acción*.

Ahora lee atentamente el epígrafe sobre el equipo que puedes llevar en la aventura del cuarto libro.

Disciplinas del Kai

Durante siglos los monjes del Kai han sido maestros en las artes marciales. Estas artes reciben el nombre de disciplinas del Kai y se enseñan a todos los Señores del Kai. Tú tienes sólo el rango de Iniciado, lo que significa que sólo dominas *cinco* de las disciplinas que se enumeran a continuación. La elección de las mismas puedes hacerla tú. Dado que todas estas disciplinas te serán de utilidad en algún momento de tu peligroso viaje, elígelas con cuidado. La correcta aplicación de una disciplina en el momento adecuado puede salvarte la vida.

Cuando hayas escogido tus cinco disciplinas, anótalas en la casilla de disciplinas del Kai de tu *Carta de Acción*.

Camuflaje

Esta disciplina posibilita a un Señor del Kai confundirse con el medio que le rodea. En el campo puede ocultarse entre los árboles sin ser descubierto y pasar cerca de un enemigo sin ser visto. En una aldea o ciudad le permite parecer y hablar como un nativo de esa región y puede ayudarle a encontrar refugio o un lugar seguro donde esconderse.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Camuflaje'.

Caza

Esta disciplina garantiza a un Señor del Kai que nunca morirá de hambre en el bosque. Siempre será capaz de cazar para obtener alimento, excepto en tierras yermas o desiertas. Esta habilidad también capacita a un Señor del Kai para moverse con precaución cuando persigue a su presa. Si eliges esta disciplina, no tendrás necesidad de buscar comida cuando se ordena comer.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Caza: no hay necesidad de buscar comida cuando se ordena comer'.

Sexto Sentido

Esta disciplina avisa a un Señor del Kai del inminente peligro. También le revela el verdadero propósito de un extranjero o de un objeto extraño encontrado en su aventura.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Sexto Sentido'.

Rastreo

Gracias a esta disciplina, un Señor del Kai toma el sendero más conveniente en el bosque, localiza a una persona u objeto en una aldea o ciudad y descifra huellas y rastros.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Rastreo'.

Curación

Esta disciplina puede utilizarse para reponer los puntos de RESISTENCIA perdidos en combate. Si posees esta destreza, puedes recuperar un punto de RESISTENCIA cada vez que pases por una sección del libro sin entrar en combate. Pero sólo puede ser usada si tus puntos de RESISTENCIA han disminuido con respecto al número inicial. Recuerda que nunca pueden sobrepasarlo.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Curación: +1 punto de RESISTENCIA por cada sección sin combate'.

Dominio en el Manejo de Armas

En el monasterio del Kai, cada iniciado aprende a dominar un tipo de arma. Si este dominio ha de ser una de tus disciplinas, elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. El arma de las representadas a continuación a la que corresponda ese número será la que tú domines. Cada vez que luches llevando ese arma, sumarás 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE.

El hecho de que domines un arma no quiere decir que inicies la aventura llevando ese arma concreta. Sin embargo, tendrás oportunidad de adquirir armas a lo largo de tu aventura. Si te toca el hacha, habrás tenido mucha suerte, pues ésta es la única arma que Lobo Solitario lleva desde el comienzo de la aventura,

0 = Daga

5 = Espada

1 = Lanza

6 = Hacha

2 = Maza

7 = Espada

3 = Espada Corta

8 = Estaca

4 = Martillo de Guerra

9 = Espadón

como se explica más detalladamente en el apartado dedicado al equipo.

No puedes llevar más de 2 armas. Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Dominio en el manejo de...: +2 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE si se lleva este arma'.

Defensa Psíquica

Los Señores de la Oscuridad y muchas de las malvadas criaturas a sus órdenes tienen la habilidad de atacarte usando la fuerza de su mente. La disciplina del Kai de Defensa Psíquica te libra de perder puntos de RESISTENCIA cuando sufras este tipo de ataques.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Defensa Psíquica: no se pierden puntos al ser atacado con acometidas mentales'.

Ataque Psíquico

Esta disciplina permite a un Señor del Kai atacar al enemigo con la fuerza de su mente. Puede usarse al mismo tiempo que las armas normales y suma 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE. No todas las criaturas con las que te encontrarás en tu aventura pueden ser dañadas por el Ataque Psíquico. Cuando una criatura es inmune a este tipo de ataque, se te hace saber.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Ataque Psíquico: +2 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE'.

Afinidad Animal

Esta disciplina capacita a un Señor del Kai para comunicarse con algunos animales y para adivinar las intenciones de otros.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Afinidad Animal'.

Poder Mental sobre la Materia

Cuando un Señor del Kai domina esta disciplina puede mover pequeños objetos con los poderes de concentración de su mente.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Poder Mental sobre la Materia'. Si llevas a cabo con éxito la misión propuesta a Lobo Solitario en este libro 4 de la serie, puedes añadir en tu *Carta de Acción* del libro siguiente otra disciplina del Kai que tú mismo elijas. Esta disciplina adicional, junto con tus otras destrezas y objetos especiales que hayas obtenido puedes usarlos en la próxima aventura de Lobo Solitario, que se titula *El Desierto de las Sombras*.

Equipo

Antes de partir de Holmgard para iniciar tu viaje a caballo rumbo al sur, se te da un Mapa de esas tierras, una insignia en la que se indica cuál es tu rango, y que llevas prendida en el hombro, y una bolsa de oro. Para averiguar qué cantidad de oro tienes, elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. A continuación, añade 10 al número obtenido. El total equivale al número de Coronas de Oro que llevas en tu bolsa, así que anota esa cifra en la casilla Coronas de Oro de tu *Carta de Acción*. (Si has culminado con éxito las aventuras anteriores de Lobo Solitario, puedes añadir este número al total de Coronas que poseas a estas alturas. Pero no olvides que el máximo de Coronas que puedes llevar es de cincuenta).

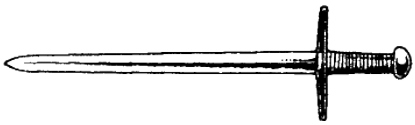
Puedes escoger de entre los siguientes objetos -además de los que ya tengas, pero recuerda que sólo se te permite llevar dos armas-. Puedes elegir hasta seis de los objetos que se te ofrecen a continuación:

MARTILLO DE GUERRA (Armas)

DAGA (Armas)

2 POCIONES DE LAUMSPUR (Objetos de la Mochila). Cada una de estas pociones te hace recuperar 4 puntos de RESISTENCIA de los que hayas perdido en combate. Cada poción sólo contiene cantidad suficiente para una dosis.

ESPADA (Armas)

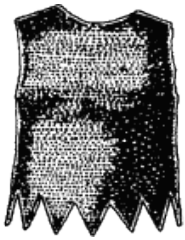


LANZA (Armas)

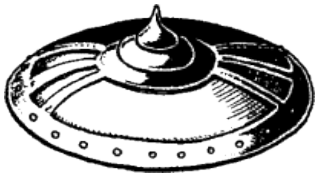
5 RACIONES ESPECIALES (Comida). Cada una de ellas contiene una Comida, y cada una de ellas cuenta como un objeto en tu Mochila.

MAZA (Armas)

COTA DE MALLA (Objetos Especiales). Suma 4 puntos de RESISTENCIA al total que poseas.



ESCUDO (Objetos Especiales). Añade 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE cuando lo emplees en un combate.



Anota los seis objetos elegidos en tu *Carta de Acción*, cada uno en la casilla correspondiente, y anota también los efectos que cada uno de ellos tenga sobre tu RESISTENCIA o tu DESTREZA EN EL COMBATE.

Cómo llevar el equipo

Una vez que tu equipo está ya completo, la siguiente lista te indica cómo tienes que llevarlo. No necesitas tomar nota, pero puedes volver a consultar esta lista en el transcurso de la aventura.

MARTILLO DE GUERRA: se lleva en la mano.
DAGA: se lleva en la mano.
POCIÓN DE LAUMSPUR: se lleva en la Mochila.
ESPADA: se lleva en la mano.
LANZA: se lleva en la mano.
RACIONES ESPECIALES DE COMIDA: se llevan en la Mochila.
MAZA: se lleva en la mano.
COTA DE MALLA: se lleva puesta sobre el pecho y la espalda.
ESCUDO: se lleva colgado del hombro, excepto en los combates, que se sostiene en la mano.

Cuántos objetos puedes llevar

Armas

El número máximo de armas que puedes llevar es 2.

Objetos de la mochila

Como la cabida de la mochila es reducida, sólo puedes guardar en ella a la vez un máximo de 8 artículos, incluidas las comidas.

Objetos especiales

Los objetos especiales no se guardan en la mochila. Cuando encuentres alguno, se te indicará cómo has de llevarlo.

Coronas de Oro

Se llevan siempre en la bolsa, que no puede contener más de 50 Coronas.

Comida

La comida se guarda en la mochila. Cada comida cuenta como 1 objeto.

Cualquier objeto que pueda serte de utilidad y del que puedas apoderarte durante la aventura y anotarlo en tu *Carta de Acción*, en el texto aparecerá escrito con la inicial en mayúscula. Y a no ser que expresamente se diga que es un objeto especial, lo llevarás en la mochila.

Cómo utilizar tu equipo

Armas

Las armas te ayudan en los combates. Si tienes la disciplina del Kai de Dominio en el Manejo de Armas y el arma adecuada, sumarás 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE. Si entablas combate sin armas, restarás 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE y tendrás que luchar con las manos. Si durante la acción encuentras un arma, puedes apoderarte de ella y usarla. (Recuerda que sólo puedes llevar 2 armas a la vez).

Objetos de la mochila

Durante tu viaje descubrirás diversos objetos útiles que puedes querer conservar. (Recuerda que sólo puedes cargar 8 objetos a la vez en la mochila). En cualquier momento en que no estés en combate tienes la posibilidad de cambiarlos o desecharlos.

Objetos especiales

Cada objeto especial tiene una finalidad o un efecto determinados. Unas veces esto se te dirá cuando descubras el objeto, otras te será revelado más adelante conforme avanza la aventura.

Coronas de Oro

La moneda de curso legal en Sommerlund es la Corona, una pequeña moneda de oro. Muchas de las criaturas con las que te encontrarás poseen Coronas de Oro o las tienen escondidas en sus guaridas. Cada vez que mates a una de estas criaturas puedes apropiarte las Coronas de Oro que tenga y guardarlas en tu bolsa.

Comida

Necesitarás comer regularmente durante tu aventura. Si no tienes comida cuando se te ordene comer perderás 3 puntos de RESISTENCIA. Si has elegido la disciplina del Kai de la Caza como una de tus destrezas, no tienes necesidad de sacar una comida cuando se te dé la orden de comer. (A menos que te encuentres en una zona de desierto, donde la posibilidad de cazar es muy limitada).

Poción curativa

Esta poción puede devolverte 4 puntos de RESISTENCIA de los que hayas perdido en combate. Cada poción sólo tiene cantidad suficiente para una dosis. Si durante la aventura encuentras otras pociones curativas, se te informará de cuáles son sus efectos. Todas las pociones curativas son objetos de la mochila.

Reglas para los Combates

Habrá ocasiones durante tu aventura en que tendrás que luchar con algún enemigo. La DESTREZA EN EL COMBATE y los puntos de RESISTENCIA del enemigo se indican en el texto. La finalidad de Lobo Solitario en los combates es matar al enemigo reduciendo a cero sus puntos de RESISTENCIA y perdiendo él mismo los menos puntos de RESISTENCIA posible.

Al comienzo del combate, anota los puntos de RESISTENCIA de Lobo Solitario y de su enemigo en las casillas correspondientes a resultados de los combates en la *Carta de Acción*.

La secuencia de un combate es la siguiente:

1. Suma los puntos que hayas ganado gracias a tus disciplinas del Kai al total de tu actual DESTREZA EN EL COMBATE.
2. Resta de ese total la DESTREZA EN EL COMBATE de tu enemigo. El resultado es tu puntuación en el combate. Anótala en la *Carta de Acción*.
   Ejemplo
   Lobo Solitario (DESTREZA EN EL COMBATE 15) cae en una emboscada que le tiende Diablo Alado (DESTREZA EN EL COMBATE 20). No existe la posibilidad de que Lobo Solitario eluda el combate. Por tanto debe resistir y luchar cuando la mencionada criatura se precipita sobre él. Lobo Solitario posee la disciplina del Kai de Ataque Psíquico, así que suma 2 puntos a su DESTREZA EN EL COMBATE, cuyo total será por consiguiente 17.
   De ese total resta la DESTREZA EN EL COMBATE de Diablo Alado, con lo que resulta una puntuación de -3 (17–20 = -3), que es anotada en la *Carta de Acción*.
3. Una vez que has obtenido tu puntuación en el combate, elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.
4. Consulta la Tabla de resultados de los combates. En la hile-

ra superior de recuadros figuran las distintas puntuaciones posibles de los combates. En la primera columna de la izquierda y en la última de la derecha aparecen los números correspondientes al que has elegido al azar en la *Tabla de la Suerte*. Busca la casilla en la que se crucen la línea vertical trazada desde el recuadro superior donde aparezca tu puntuación en el combate y la línea horizontal trazada desde el número que hayas elegido al azar en la *Tabla de la Suerte*. En esa casilla encontrarás los puntos de RESISTENCIA que han perdido Lobo Solitario y su enemigo en este asalto. (E representa los puntos perdidos por el enemigo; LS, los puntos perdidos por Lobo Solitario).

Ejemplo

La puntuación en el combate entre Lobo Solitario y Diablo Alado ha quedado fijada en -3. Si el número sacado en la *Tabla de la Suerte* es un 6, entonces el resultado del primer asalto del combate es:

Lobo Solitario pierde 3 puntos de RESISTENCIA.
Diablo Alado pierde 6 puntos de RESISTENCIA.

5. Anota en la *Carta de Acción* los cambios experimentados por los puntos de RESISTENCIA de los participantes en el combate.
6. A no ser que se te den otras instrucciones o que tengas la opción de eludir el combate, ahora comienza el próximo asalto.
7. Repite la secuencia desde el apartado 3.

Este proceso de combates continúa hasta que los puntos de RESISTENCIA del enemigo o de Lobo Solitario queden reducidos a cero. En ese momento el que tenga cero puntos es declarado muerto. Si el muerto es Lobo Solitario, la aventura habrá terminado. Si el muerto es el enemigo, Lobo Solitario continúa la aventura, pero con sus puntos de RESISTENCIA disminuidos.

En la página siguiente a la *Tabla de la Suerte* aparece un resumen de las reglas para los combates.

Eludir el combate

Durante la aventura se te dará a veces la oportunidad de eludir el combate. Si ya has comenzado un asalto y decides rehuirlo, calcula el resultado de la forma habitual. Los puntos perdidos por el enemigo a consecuencia de ese asalto no se contabilizan si tú te evades. Únicamente Lobo Solitario puede perder puntos de RESISTENCIA durante ese asalto, pero ése es el riesgo que implica escaparse. Sólo podrás huir si el texto de la sección correspondiente te permite hacerlo.

Niveles de Entrenamiento Kai

El cuadro de más abajo indica los distintos rangos y títulos otorgados a los Señores del Kai en cada etapa de su entrenamiento. Cada vez que hayas completado con éxito una aventura de la serie Lobo Solitario, conseguirás una disciplina Kai suplementaria y así podrás ascender progresivamente hacia el dominio completo de las diez disciplinas Kai.

1. Postulante
2. Novicio
3. Aprendiz
4. Discípulo
5. Iniciado—Es el rango con el que emprendiste por primera vez una aventura de Lobo Solitario
6. Aspirante
7. Guardián
8. Guerrero o Viajero
9. Sabio

10. Maestro

Tras estas diez disciplinas Kai básicas existen otras disciplinas Kai secretas, de orden superior, llamadas Magnakai. Adquiriendo la sabiduría del Magnakai, un Señor del Kai puede progresar hacia el dominio supremo y convertirse en un Gran Señor del Kai.

La Sabiduría del Kai

Tu misión estará llena de peligros, ya que vas a aventurarte a través de los hostiles desiertos del sur. Utiliza el mapa para trazar tu ruta hacia Ruanon. Anota todas tus peripecias a medida que avances a lo largo de la historia, pues en futuras aventuras te servirán de gran ayuda.

Muchas de las cosas que encuentres a lo largo de tu aventura te servirán de ayuda también. Algunos de los Objetos Especiales tendrán utilidad en aventuras posteriores de la serie Lobo Solitario, mientras que otros no pasarán de ser pistas falsas sin la menor utilidad; por tanto, selecciona con cuidado aquellos objetos que tengas la intención de llevar contigo.

Hay diversas rutas que conducen a Ruanon, pero solamente una de ellas te posibilitará llegar en condiciones adecuadas a este pueblo minero y encontrar al Capitán D'Val con un mínimo riesgo. Si eliges con sabiduría las disciplinas del Kai y si empleas a fondo todo tu coraje podrás completar la misión con éxito y sin mayores problemas, sin que importe que tus puntuaciones iniciales de DESTREZA EN EL COMBATE y de RESISTENCIA sean bajas. Asimismo, el haber culminado otras aventuras anteriores de Lobo Solitario no es esencial para alcanzar el éxito en esta misión.

¡Buena suerte!

1

Durante tres días conduces tu tropa de valientes exploradores a través de las exuberantes llanuras del sur de Sommerlund, cubriendo la primera etapa de tu urgente misión. Los campos, llanos y sin un solo árbol, parecen rodearte como si fueran una interminable extensión de trigales, tan altos que pese a ir montado a caballo te cubren hasta las rodillas. Se diría que los caballos nadan a través de un vasto océano de trigo amarillo, interrumpido muy de vez en cuando por un estrecho sendero o un pequeño grupo de granjas.

Los sureños saludan con alborozo tu aparición, pero te detienes solamente el tiempo justo para comer y descansar, pues no deseas correr el riesgo de convertirte en una carga ni alarmar a estas pacíficas gentes.

Al mediodía del cuarto día llegas al Desfiladero de Moytura. Aquí, las llanuras dan paso a las primeras estribaciones de las montañas de Durncrag. No tardáis en llegar a un paso elevado lleno de baches y grietas que conduce al sur. Es el famoso paso de Ruanon. Más al sur del paso de Ruanon, el camino cruza unos cien kilómetros de un terreno conocido como el «Sendero de los Bandidos». Tribus de bandidos procedentes del desierto, o bandas de Giaks asentadas en las montañas del oeste, tienden frecuentes emboscadas a los que cruzan por el Sendero; los habituales transportes de oro y joyas procedentes de las minas de Ruanon han reportado a menudo sustanciosos botines a estos despiadados ladrones.

-Exploradores al frente y a los flancos -ordenas, y de inmediato tres grupos de tus hombres se separan del grueso de la formación y espolean sus caballos hasta ponerlos al galope. Contemplas con cierto orgullo cómo tus expertos jinetes se colocan al frente y a los lados de la compañía.

Bien avanzada la tarde, uno de los exploradores se acerca a

la formación desde el oeste. Señala hacia un caprichoso saliente de las rocas, en donde se ve una delgada columna de humo que delata la existencia de una cabaña escondida bajo un saliente de la roca.

Si decides inspeccionar la cabaña, **pasa al 160**.

Si prefieres no prestarle atención y continuar cabalgando a lo largo del Sendero de Ruanon, **pasa al 273**.

2

Al registrar los cadáveres de los bandidos descubres los siguientes objetos:

Una Espada
Una Maza
Una Daga
Un Martillo de Guerra
12 Coronas de Oro
Una Mochila
Alimento para 2 Comidas

Puedes llevarte cualquiera de ellos, pero no olvides anotarlos en tu *Carta de Acción*.

Recoges el mapa, que está sobre la mesa, manchado de sangre; te das cuenta de que la sala en la que te encuentras aparece rodeada por un círculo de tinta negra. El mapa te indica que en el extremo opuesto se abre una puerta que conduce directamente a un pasadizo que comunica con la superficie. Ansioso por salir de la sala, atiborrada de cadáveres, cruzas la puerta y echas a correr por el pasadizo, en dirección a un resplandor de inequívoca procedencia solar. Te lleva varios segundos el acostumbrarte a la luz del sol, pero poco a poco te das cuenta de que has logrado salir de las minas de Maaken y que estás ahora en la ladera oeste, a menos de cuatro kilómetros del mismísimo pueblo de Ruanon.

Sin embargo, ves a varios bandidos que patrullan por los alrededores de la boca de la mina, justo debajo de la cornisa rocosa en la que estás agazapado. Si deseas llegar vivo a Ruanon, debes evitar por todos los medios que las patrullan te descubran.

Esperas hasta que las patrullas enemigas desaparecen de tu vista, y te abres camino por un empinado sendero que se interna en una espesa arboleda. Todo lo que te permites es una brevísima pausa para recobrar el aliento, antes de seguir por el bosque en dirección a Ruanon.

Pasa al 200.

3

Te subes a la barricada y das la orden.

-¡Preparad los arcos!

Y, mientras el muro de escudos enemigos se aproxima a toda velocidad, en una desesperada carrera por vencer a tus arqueros, gritas:

-¡Disparad!

Los escudos, hechos de madera y cuero, no sirven de nada contra la lluvia mortal que les cae encima. La línea entera parece detenerse y titubear; aparecen en ellas considerables brechas y hombres provistos de lanzas caen a montones sobre el campo de batalla. Muy pocos consiguen escapar sanos y salvos.

Adviertes que el curso de la batalla va cambiando. Los enemigos se retiran de la barricada, llevando sobre las espaldas o sobre los escudos a sus heridos.

Saltas del muro para volver rápidamente al torreón, en donde el Capitán D'Val sigue enzarzado en una cruenta batalla contra los jinetes enemigos. Estás a punto de pasar por encima del cuerpo de un guerrero enemigo muerto cuando, de repente, parece cobrar nueva vida y te atenaza las piernas, zancadilleándote. Estaba fingiendo, y su sorprendente ataque consigue derribarte. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA.

Pasa al 62.

4

Reconoces inmediatamente los hongos: pertenecen a la clase llamada Calacena. Son muy apreciados entre magos e ilusionistas, si bien se dice que provocan terribles alucinaciones e incluso la demencia absoluta. Mientras avanzas cautelosamente por el corredor, tienes sumo cuidado de no pisar, ni rozar siquiera, uno solo de los hongos, llenos de esporas como están.

El túnel continúa sin interrupción durante varios kilómetros antes de desembocar en una larga y desierta galería.

Pasa al 40.

5

Le derribas y apagas las llamas con tu capa del Kai. Las llamas se extinguen de inmediato y retiras la capa para ver en qué estado se encuentra el Capitán. La rapidez de tu intervención le ha salvado la vida, pues aunque sus ropajes y su armadura están achicharrados, ha sobrevivido al fuego sin quemaduras.

-Ahora me toca a mí darte las gracias, Lobo Solitario. Esta vez tú me has salvado de una muerte segura.

Le ayudas a ponerse en pies y corréis hacia la barricada; el enemigo ha llegado ya al ruinoso perímetro de Ruanon, y se adentra en el pueblo protegido por los muros destrozados y los escombros. Te subes a un carromato volcado y ordenas a los soldados de Sommerlund que vuelvan a sus puestos. Pero ¿no será ya tarde para resistir al ataque?

Pasa al 186.

6

Pronto llegas a una bifurcación, en la cual el sendero se une al camino principal. Abandonado, en la cuneta, hay un carromato completamente calcinado.

Si decides inspeccionar el carromato, **pasa al 80**.

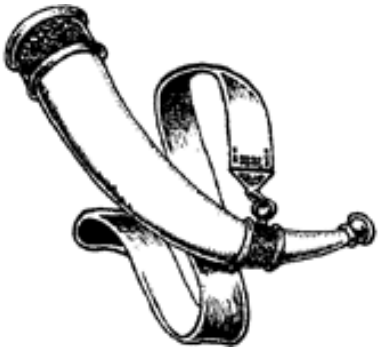
Si optas por no prestarle atención y continuar hacia el sur por el camino principal, **pasa al 175**.

7

Tu enemigo cae de la silla y su montura se aleja arrastrándolo, pues uno de los pies se ha quedado enganchado en el estribo. A tu

alrededor arrecia el estruendo de la batalla. Caes en la cuenta de que estos jinetes armados no son un simple grupo de bandidos, pues combaten disciplinadamente y con una destreza de la que no se tenía noticia ni entre los más viles bandoleros de todo el desierto.

A tu lado pasa un caballo que transporta, aún enderezado, el cadáver de un explorador. Lo agarras por las riendas y recuperas un cuerno de combate del cuello del explorador. Si de verdad quieres evitar un desastre completo es preciso que toques a retirada inmediatamente.



Espoleas a tu montura en dirección al sur hasta poner al animal, completamente manchado de sangre, al galope tendido. Lo que queda de tu compañía se te pega a los talones, y dejáis atrás los victoriosos aullidos del enemigo, que os resuenan durante un rato en los oídos.

Pasa al 154.

8

Tus hombres amarran el bote a una oxidada anilla de hierro antes de seguirte por la escalinata, en dirección a la arcada. En

cuanto alcanzas la estrecha cornisa que corona la escalinata de granito, oyes un extraño sonido que proviene de la oscuridad que se abre ante ti. Parece el susurro de un chorro de vapor. Dura unos segundos, hasta que lo corta el chasquido de un látigo y la voz de un hombre que maldice con indignación.

Si quieres entrar por el túnel, **pasa al 151**.

Si optas por soltarte y dejarte caer a las desconocidas profundidades del pozo, **pasa al 240**.

9

Una oleada de pánico te atenaza el estómago, pues la pasarela cae bajo tus pies. Te lanzas hacia delante y consigues asir por los pelos el piso de maderas trenzadas. Pero lo peor está aún por llegar. Las manos se te resbalan y la pasarela está a punto de estrellarse contra la pared del pozo.

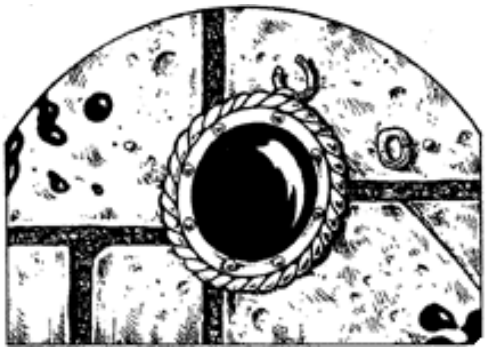
Si decides cogerte con más fuerza y protegerte del impacto, **pasa al 112**.

Si optas por soltarte y dejarte caer a las desconocidas profundidades del pozo, **pasa al 342**.

10

El guerrero se tambalea y pierde pie, hasta caer por encima de las almenas sobre los combatientes. Su montura alada se eleva y se aleja graznando; el espantoso chillido rasga el cielo, negro y tormentoso.

En el suelo, encharcado de sangre, hay un hermoso Medallón de Ónice que se ha soltado de la armadura de tu oponente. Si



quieres conservarlo, guárdatelo en el bolsillo y anótalo en la *Carta de Acción* como Objeto Especial.

Sal de torreón **pasando al 59**.

11

Nada más caminar unas docenas de metros llegas a una pared de roca viva. Estás en un callejón sin salida. El túnel ha sido excavado recientemente y no puedes seguir adelante, pues está sin terminar. Debes retroceder hasta la bifurcación.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número obtenido está entre 0 y 4, **pasa al 97**.

Si está entre 5 y 9, **pasa al 190**.

12

A ochenta kilómetros al sur de Ruanon, las ruinas de la ciudad de Maaken descasan sobre el mismo borde del Precipicio de Maaken. Sobre la frente te brota un sudor frío al comprender la dificultad de la misión, pues te separan de la meta ochenta largos

kilómetros ocupados por el enemigo. Pero queda aún un rescoldo de esperanza; dado que el enemigo se bate confusamente en retirada, tus posibilidades de éxito son mayores ahora que antes de la batalla de Ruanon.

Antes de emprender tu peligrosa misión, el Capitán D'Val te ofrece los siguientes objetos:

Alimento para 3 Comidas
Una Cuerda
Poción de Laumspur; te hace recobrar 4 puntos de RESISTENCIA si la bebes después del combate
Una Espada
Una Lanza

Haz las anotaciones que sean necesarias en tu *Carta de Acción* antes de **pasar al 140**.

13

La actuación llega a su fin y a continuación haces los preparativos para descansar por la noche. Al amanecer del día siguiente, tus hombres se despiden de los trovadores y proseguís camino de Ruanon.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número obtenido está entre 0 y 4, **pasa al 171**.

Si esta entre 5 y 9, **pasa al 25**.

14

Ilustración I

Tus exploradores se reparten el terreno y avanzan con decisión

Te enfrentas a un Bandido de formidable aspecto.

cubiertos por las grandes rocas. Cuando estás ya a punto de tocar con tus propios dedos al enemigo, sueltas un agudo silbido, la señal de ataque. Tus hombres, al unísono, salen de sus escondites y atacan. Dos bandidos mueren instantáneamente, con los cráneos partidos en dos por las espadas de tus soldados. Un tercero se da la vuelta con la intención de huir, pero cae y se lo lleva la corriente revuelta y llena de espuma. El que ahora se te enfrenta es un Bandido de formidable aspecto; lleva fenomenales muñequeras de acero y su coraza está adornada con una cinta de la que penden cráneos reducidos. Atacas tú, pero sus reflejos son rapidísimos. Desvía tu mandoble con su lanza y se te echa encima.

Guerrero Bandido: Destreza en el Combate 17 Resistencia 28

Si decides eludir el combate en cualquier momento puedes tirarte al río Xane **pasando al 31**.

Si vences, **pasa al 146**.

15

Tras cabalgar menos de cien metros descubres huellas frescas de cascos sobre el polvo del sendero.

Si posees la disciplina de Rastreo, **pasa al 264**.

Si no posees esta habilidad, **pasa al 134**.

16

Consigues alcanzar la puerta y escabullirte a toda prisa. El terreno que hay detrás de la taberna es muy empinado, y está completamente cubierto por una densa vegetación. Te han seguido

dos de tus hombres, pero están malheridos y no pueden seguir tu paso veloz. Te das la vuelta para animarlos a continuar, pero lo único que ves es cómo los asesinan los bandidos. Estos limpian sus espadas y siguen persiguiéndote.

Si decides seguir adelante por el bosque, **pasa al 123**.

Si optas por cambiar de dirección en cuanto te encuentres a cubierto entre los árboles, **pasa al 169**.

17

El extremo de una de las lanzas te ha rozado el antebrazo. No es más que un rasguño; sin embargo, el brazo se te ha adormecido y no responde a tus deseos. Devuelves el golpe a tu asaltante, confiando terminar con él mientras se retira. Pero tu mandoble es débil y no va bien dirigido. La vista se te nubla; eres incapaz de coordinar tus movimientos. Un terror ciego te engulle, pues de pronto caes en la cuenta de que los bandidos utilizan armas envenenadas.

Una lanza te alcanza bajo el brazo y otra más se te hinca en el pecho. A medida que la oscuridad te absorbe, la última visión es la que te ofrecen las muecas de triunfo de tus asesinos al acabar contigo.

Tu vida y tu aventura terminan aquí.

18

Reconoces inmediatamente las huellas, pues pertenecen a un caballo de la caballería de Sommerlund. Hay dos rastros distintos; estás seguro de que pertenecen a dos de tus exploradores. Decides seguirlas en dirección este con la esperanza de encontrarlos.

Pasa al 150.

19

Reconoces los símbolos de inmediato. Son los símbolos de una Orden Santa compuesta por monjes conocidos como Los Redentores, que forman una orden silente dedicada a la peregrinación, la oración y las artes curativas. Pides disculpas por tu precipitada acción. Ambos monjes asienten y te perdonan.

Tus hombres han acampado bajo la cúpula de mármol, y pronto están hechos todos los preparativos para pasar la noche. Como tienes hambre, debes hacer una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al 233.

20

Una flecha te pasa por encima, rozándote; un grito de agonía vibra en el aire. El arco resbala de los dedos del tirador, que cae sobre sus rodillas con una flecha clavada entre sus asombrados ojos. El entrechocar de los colmillos y el veloz pisotear de las garras te dicen que los dogos se acercan. Alzas la vista y ves que un hombre ha salido de la barrica y viene corriendo hacia ti. Lleva un escudo y en la otra mano un arco; es el Capitán D'Val. Te alcanza, jadeando por efecto de la carrera, y extrae una flecha del carcaj. D'Val hace puntería, extrayendo otra flecha en cuanto la primera ha salido del arco. Los dogos caen al suelo, atravesados por las mortíferas flechas de D'Val. Antes de que el carcaj esté vacío hay ya ocho muertos.

El Capitán te coge por el brazo y, con un rápido movimiento, te apoya con el hombro para transportarte a la barricada. Otros hombres salen de ella para ayudaros, pero estáis ya al alcance de los arqueros enemigos, que no han dejado de avanzar; una andanada de flechas les hace retroceder. Alcanzáis la barricada;

desde dentro apartan un carromato y pasáis por el hueco. El Capitán D'Val está prácticamente exhausto; se tambalea y sus hombres consiguen sujetarlo antes de que se desplome.

Pasa al 341.

21

Tras media hora de penoso avance, uno de tus hombres anuncia que ha encontrado un sendero. Es estrecho y va de este a oeste.

Si posees la disciplina de Rastreo, **pasa al 264**.

Si decides dirigirte al este, **pasa al 134**.

Si decides dirigirte al oeste, **pasa al 191**.

22

Al revolver en la Mochila en busca de la Antorcha, uno de los Objetos que llevabas cae por la grieta. (Y si solamente transpor-

tabas la Antorcha, pierdes en vez de ella un Arma.)[1]

Finalmente, consigues encenderla y alcanzar el otro extremo de la pasarela.

Sigues adelante por el túnel y **pasa al 157**.

23

Llegas a la puerta y compruebas que está cerrada.

Si llevas una Llave de Bronce, **pasa al 282**.

Si no llevas esta llave, **pasa al 105**.

24

Saltas por encima del cadáver del guerrero y entras en el torreón. Echas a corres por los amplios peldaños de la escalera y llegas al primer descansillo, en donde dos soldados disparan sus arcos por sendas troneras. En esto, uno de ellos grita y cae atrás con una flecha hincada en el pecho.

Si posees la disciplina de Curación, **pasa al 238**.

Si decides seguir subiendo la escalera del torreón para llegar hasta el tejado, **pasa al 223**.

Si optas por coger el arco del soldado herido y ocupar su posición en la tronera, **pasa al 207**.

[1] Si estás usando la Esfera de Fuego de Kalte en lugar de una Antorcha, perderás de todas formas un objeto tal como se describe mientras buscas a tientas la Esfera de Fuego en tu bolsillo.

25

Tras atravesar los ricos campos del trigo del sur de Sommerlund, la vista que se abre ante tus ojos resulta de los más descolorida y nada prometedora. El paisaje es llano, desolado, jalonado aquí y allá por un abeto hendido por el rayo o por promontorios de tierra removida. [2] A lo largo de la tarde, sobre las cumbres de Durncrag comienzan a acumularse nubes tormentosas, y el rugido de lejanos truenos te advierte de la inminencia de la lluvia. Aún no anochece cuando tus explorados localizan las ruinas de un antiguo templo, a poco menos de dos kilómetros de distancia.

Si decides acampar en las ruinas del templo para guarecerte de la lluvia, **pasa al 290**.

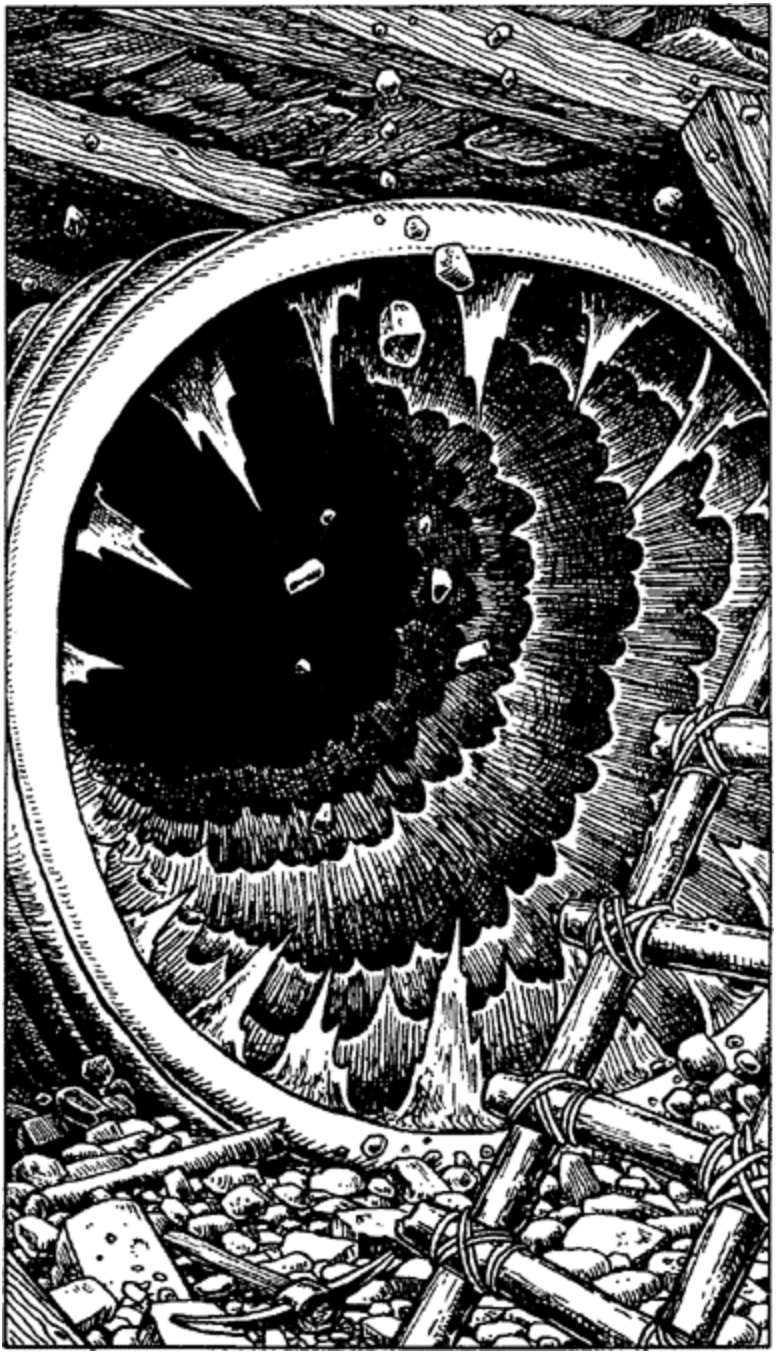
Si prefieres evitar el templo y optas por seguir adelante, **pasa al 141**.

26

Ilustración II

Mientras corres hacia la escalera, los terroríficos aullidos de tus hombres, al ser engullidos vivos por el Gusano de Piedra, se te incrustan en los oídos. Te detienes, te das la vuelta y te quedas mirando el túnel. El Gusano de Piedra está a unos quince metros, y se arrastra hacia ti a una velocidad espantosa. Comprendes que no podrás alcanzar la escalera a tiempo de salvarte. Desesperadamente, alzas el arma, preparado para descargar cuantos golpes sean precisos. El monstruo es inmune al Ataque Psíquico.

[2] Has entrado en las Tierras Salvajes al sur del Desfiladero de Moytura. No puedes usar Caza para ignorar los requerimientos de Comida en este área desolada.



El Gusano de Piedra avanza hacia ti a una velocidad espantosa.

Gusano de Piedra: Destreza en el Combate 15 Resistencia 38

Si vences, **pasa al 321**.

27

Saltas de la vagoneta como impulsado por un resorte y echas a correr hacia una espesa arboleda que está a menos de veinte metros de los raíles. La suerte te acompaña, pues los guardias no llegan a ver tu arriesgada carrera, y las vagonetas siguen su camino hacia el terraplén.

Te detienes el tiempo justo para recobrar el aliento, das las gracias al hombre que te ha ayudado y prosigues tu camino a través del bosque.

Pasa al 200.

28

En cuanto el guerrero exhala su último suspiro, cae sobre la boca del pozo y se precipita hacia la oscuridad. A sus hombres parece haberles desconcertado tu destreza, y tropiezan unos con otros al intentar huir para evitar acabar como su jefe. Nada más desvanecerse el ruido de sus pasos por el túnel, cruzas rápidamente la pasarela y sales de la cámara, introduciéndote por el túnel que se abre en la pared oeste.

Pasa al 348.

29

La antorcha arde con fuerza durante unos instantes, hasta que parpadea y se apaga. Intentas volver a encenderla, pero de nada sirve. [3] Si llevas otras Antorchas en la Mochila, te darás cuenta que por la razón que sea -más bien misteriosa- no funcionan.

Si posees una Esfera de Fuego, **pasa al 168**.

Si decides seguir adelante en plena oscuridad, **pasa al 246**.

Si optas por salir de la bóveda subterránea e intentar entrar en el templo por la puerta de la cripta que guardan dos guerreros, **pasa al 183**.

30

La larga cabalgada nocturna, unida a la falta de sueño, hace mella tanto en tus hombres como en las monturas. Sin importar con cuánta urgencia apremies a la tropa, lo cierto es que no logras sacar ventaja a la horda de bandidos.

De repente un considerable ejército de jinetes enemigos aparece por detrás, desde un valle poco profundo situado a tu izquierda. Y en vista de que tu camino y el de ellos convergen, te dispones para afrontar la inminente batalla.

Pasa al 176.

31

El agua, que corre a gran velocidad es oscura y está helada. La corriente te arrastra sin que puedas evitarlo en dirección a un

[3] En este caso no necesitas borrar ninguna Antorcha de tu *Carta de Acción*.

nuevo peligro que de ninguna manera habías podido imaginar: ¡los rápidos! El murmullo del agua al acelerarse cada vez más te inunda los oídos. Aspiras una gran bocanada de aire, pues es ya tarde para sortear los rápidos.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número obtenido está entre 0 y 4, **pasa al 272**.

Si está entre 5 y 9, **pasa al 329**.

32

El terrorífico monstruo desenrolla los tentáculos de tus piernas y se hunde hacia las profundidades. Te congratula tu triunfo, pero sientes que te arden los pulmones. Consigues ascender a la superficie justo a tiempo de aspirar una amplia bocanada de aire.

Todo lo que queda del bote y de tus hombres sobre la superficie de este negro y profundo río es un remo astillado que flota al alcance de tu mano. Te agarras al pedazo de madera y te dejas llevar por la corriente hasta la orilla opuesta. Compruebas que a lo largo del combate no se ha perdido nada de los que llevas en la Mochila, lo cual no es más que un pobre consuelo, ahora que tus hombres han desaparecido.

Con decisión, afrontas los peligros que puedan estar aguardándote y resuelves llegar a Ruanon para rasgar las cortinas del misterio que lo envuelve. Antes de introducirte por el túnel que sigue hacia el este te permites una última mirada a las negruras del río.

Pasa al 309.

33

Ha anochecido cuando llegáis al lindero de un valle densamente poblado de vegetación. No alcanza la vista más que a atisbar cómo se adentra en él y desaparece la ruta que venías siguiendo; al fondo se ve un cartel que señala hacia el sur. Te encuentras tan sólo a unos sesenta kilómetros de Ruanon, pero tus hombres están cansados y necesitados de alimento.

Si decides acampar en el lindero del bosque, **pasa al 74**.

Si quieres enviar a algunos hombres valle adentro, por si acaso hubiera por allí más bandidos, **pasa al 139**.

Si optas por seguir adelante sin comer ni descansar, con la intención de llegar a Ruanon lo antes posible, **pasa al 251**.

34

La luz que proyecta tu espada inunda al terrorífico ser. Una mirada de terror le surca el espantoso rostro. El ser se proyecta hacia arriba a gran velocidad para evitar tu mortífero mandoble. Te preparas para descargar otro de tus tremendos golpes, pero no llegas a hacerlo. Tu silencioso atacante ha escapado por una fisura del techo.

Envainas tu espada y te preparas para seguir adelante. Descubres un pórtico situado en la pared de la bóveda, que da a un corredor estrecho.

Si decides seguir por el corredor, **pasa al 235**.

Si optas por salir de la bóveda para intentar entrar en el templo por la puerta de la cripta que custodian los dos guardianes, **pasa al 183**.

35

Utilizando tu habilidad del Kai te mezclas con las sombras que pueblan la cámara y paso a paso te acercas más y más a la pasarela. De repente, el guardián deja el bloque de madera y se da la vuelta: está buscando algo de comida en su mochila. Te das cuenta de que es el momento oportuno y no desperdicias la oportunidad: echas a correr hacia la pasarela, con el arma en ristre para abatir al desprevenido guardián.

Elige al azar un numero en la *Tabla de la Suerte*. Si posees la disciplina de Caza o si has alcanzado el nivel de entrenamiento en el Kai de Guardián (u otro más elevado), añade 3 al número obtenido.

Si el total está entre 0 y 7, **pasa al 147**.

Si el total está entre 8 y 12, **pasa al 231**.

36

Los dogos se te echan encima a una velocidad que te hiela la sangre. Ves con toda claridad sus enrojecidas mandíbulas y oyes el entrechocar de sus colmillos. Te debates por controlar tu respiración, por concentrar todas tus habilidades de combate,

pues debes acabar con los dogos con precisión y rapidez; de otra forma, te harían pedazos. Dos perros, más veloces que el resto, se adelantan a la jauría y se te acercan. Saltan simultáneamente sobre ti, con sus asesinas mandíbulas abiertas de par en par. Te agachas y les lanzas un golpe desde abajo, a medida que pasan volando. Los dos rugen de rabia y caen sin vida al suelo.

Nada más ponerte en pie tienes encima al siguiente dogo.

Dogo de Vassagonia: Destreza en el Combate 17 Resistencia 25

Si vences el combate en tres asaltos o menos, **pasa al 155**.

Si el combate dura 4 asaltos o más, **pasa al 277**.

37

Ilustración III

Haces una señal al cochero para que se detenga. Los carromatos se paran y de la puerta trasera del carromato que abre la marcha surge un hombrecillo diminuto, de cara redonda, vestido con una túnica de color rosa vivo. Grita y maldice al cochero a medida que baja por la escalerilla, deteniéndose tan solo para ajustarse la faja que a duras penas le cubre la prominente barriga. Al ver a tus hombres, suelta un gritito ahogado y echa mano de un espadín que lleva al cinto.

-¡Bandidos! ¡Ladrones! -grita, y se debate procurando soltar el espadín de su adornada funda. Una fila de rostros ansiosos aparece en las ventanillas del carromato, pero sus expresiones cambian de pronto y se traducen en sonrisas al reconocer vuestros uniformes de la guardia de Sommerlund.

-Tranquilízate, Yesu -grita una mujer de cierta edad-. Son exploradores de Sommerlund. No te van a robar el oro.

El hombrecillo gira en redondo y cae al suelo.

Una oleada de risas recorre los carromatos mientras el hombrecillo, que por fin ha conseguido desenvainar su espadín de un tirón, gira en redondo y cae al suelo.

-Debéis perdonar a Yesu -dice la mujer-. No tiene la menor intención de haceros daño; lo que pasa es que el «Sendero de los Bandidos» le sienta fatal a los nervios.

Interrogas a la vieja; le preguntas de dónde vienen y a dónde se dirigen. Te dice que son un grupo de juglares, que viajan desde hace varios días desde su tierra natal, Cloeasia, allá al este. Actuaron por última vez para las gentes de Eshnar, pero dicen que fue una actuación decepcionante. Al parecer, el pueblo estaba más silencioso que una tumba; los que acudieron a verles eran gentes entristecidas y dignas de conmiseración. Dice que se dirigen a Holmgard, en donde confían encontrar un público más agradecido.

-Se está yendo la luz -comenta la mujer-. ¿No querríais acampar esta noche junto a nosotros? Lo consideraríamos un gran honor, y nos encantaría entreteneros con nuestras canciones y nuestros bailes.

Te das cuenta de que en los ojos de tus hombres, mientras aguardan tu decisión, brilla la esperanza de que así sea.

Si decides acampar con los juglares, **pasa al 182**.

Si optas por proseguir tu camino hacia Ruanon, **pasa al 247**.

38

Dentro del abrasado armazón del carromato no hay el menor resto de ningún cargamento. La madera está renegrida, y las chapas y remaches de metal se han retorcido y deformado a causa del calor. Sin embargo, a pesar de los daños sufridos, entre las

cenizas encuentras las pruebas que buscabas para confirmar tus sospechas. Los restos pertenecen a un carromato de la caballería de Sommerlund, uno de los tres que salieron rumbo a Ruanon hace ya casi un mes con las tropas del Capitán D'Val.

Mientras te quitas las cenizas de las manos oyes el grito de dolor que profiere uno de tus hombres. Alzas la vista justo a tiempo de verlo caer del caballo con un afilado disco de acero incrustado en el pecho.

-¡Emboscada! ¡A cubierto! -gritas mientras muchos otros mortíferos discos salen silbando de los árboles en pos de sus víctimas. Los caballos, aterrorizados, galopan en todas direcciones, tus hombres intentan por todos los medios agarrarlos por las riendas. Vuestros ocultos atacantes desaparecen tan deprisa como llegaron, no sin antes dejar sin vida a tres de tus hombres.

Tras enterrar a vuestros compañeros te ves obligado a decidir cuál es la mejor acción que puedes emprender. A tu lado sólo quedan ya cuatro hombres, y el enemigo, oculto en la maleza, puede regresar en cualquier instante para poner fin a su maligna obra.

Si decides seguir adelante por el camino y cabalgar al galope en dirección a Ruanon, **pasa al 297**.

Si prefieres salir del camino principal y proseguir por el camino que se adentra en las colinas en dirección este, **pasa al 15**.

39

La flecha surca el humo que envuelve el campo de batalla y atraviesa la brillante coraza del oficial enemigo. Oyes su alarido de dolor por encima del fragor del combate y ves cerrarse sus crueles ojos. Se tambalea y cae del caballo, con la flecha profundamente clavada en el corazón.

Pasa al 148.

40

Una hilera de vagonetas vacías descansa sobre los raíles que recorren por el túnel, el cual desaparece por la pared oeste de la galería. Encima del arco que domina el túnel hay un tramo de escaleras que conduce a un pasadizo menor, que está tenuemente iluminado por una antorcha.

Permaneces escondido en las sombras, contemplando la galería durante media hora hasta cerciorarte de que entrar en ella no entraña ningún peligro.

Si posees la disciplina Kai de Rastreo y has alcanzado el nivel de entrenamiento de Aspirante, **pasa al 349**.

Si decides seguir por los raíles de las vagonetas que se prolongan hacia el este, **pasa al 55**.

Si optas por subir la escalera hasta el balcón y explorar el pasadizo, **pasa al 291**.

41

Reconoces el fluido: es el rastro que deja el gusano de la piedra, un peligrosísimo depredador subterráneo. Adviertes a tus hombres para que no pisen el fango, pues el altamente corrosivo. Y en cuanto has pronunciado estas palabras, se deja oír un repentino crujido.

Pasa al 276.

42

Se te rompen las dos rodillas debido al impacto. Te precipitas en la negrura del pozo, pero el dolor hace que pierdas el conocimiento enseguida. Al caer violentamente sobre un río subterráneo situado cientos de metros más abajo, eres incapaz de evitar el perecer ahogado.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

43

Si de verdad quieres sobrevivir a este embate, has de reaccionar con gran rapidez y destreza. Alzas tu arma y te preparas para descarga un potente mandoble.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si posees la disciplina de Poder Mental Sobre la Materia o de Maestría en el Manejo de las Armas, añade 1 al número obtenido. Si posees la disciplina de Caza o de Sexto Sentido, añade 2 al número obtenido.

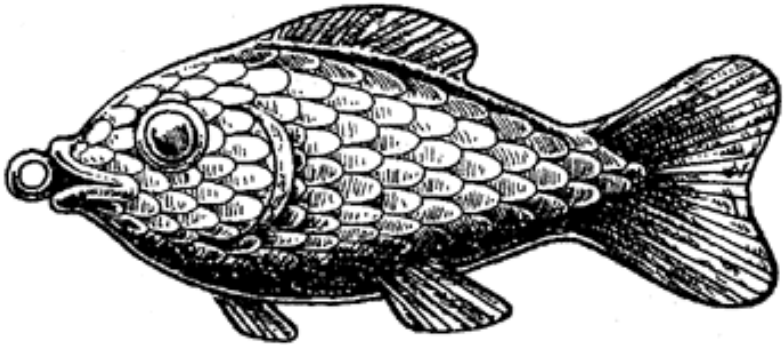
Si el total está entre 0 y 6, **pasa al 262**.

Si es 7 o más, **pasa al 111**.

44

En cuanto tus hombres ponen cerco a las ruinas, ves que los dos extraños intentan huir dirigiéndose hacia el camino. Los tuyos les dan caza rápidamente y no tardan en despacharlos con las espadas. Uno de ellos deja caer al suelo un frasco pequeño. Al registrar los cadáveres se descubren 12 Coronas de Oro y alimento suficiente para 2 Comidas. Te percatas de que los dos

llevan amuletos colgados del cuello: son piezas de madera tallada que representan un pez. Si decides conservar alguno de estos objetos, anótalo en tu *Carta de Acción*.



Si posees la disciplina de Curación, **pasa al 149**.

Si esta habilidad no se encuentra entre las tuyas, **pasa al 188**.

45

Te das cuenta de que el líquido que embadurna las puntas de sus lanzas es savia gnadurn: un veneno mortal de necesidad. Decides no enfrentarte a ellos, pues el menor rasguño producido por una de esas lanas emponzoñadas te produciría la muerte. Te pones en pie de un brinco y echas a correr, saliendo de los árboles e internándote en la planicie en cuyo extremo se encuentra Ruanon.

Pasa al 307.

46

No llegas a dar siquiera una docena de pasos cuando te ves enfrentado a una espantosa visión. El túnel está bloqueado por un enorme y viscoso monstruo, cuya piel es una espesa cubierta de verrugas que desprenden una luminiscencia verdosa. Desenvainas la espada a medida que se acerca a ti. De repente, de su espalda surgen dos alas y salta por los aires. Sientes que el estómago se te contrae al verlo lanzarse sobre ti con las mandíbulas abiertas de par en par.

Monstruo del Túnel: Destreza en el Combate 20 Resistencia 10

Si vences, **pasa al 281**.

47

Consigues por los pelos aspirar una bocanada de aire, ya que sobre tu cabeza se cierran las oscuras y heladas aguas del río subterráneo. Un tentáculo se te enrolla en el pie, pero logras segarlo antes de que te arrastre al fondo. El espantoso ser de las aguas está malherido, pero nada le impedirá llevarse tu vida a cambio de las heridas sufridas.

Pulpo Gigante: Destreza en el Combate 16 Resistencia 37

Si el combate dura más de cinco asaltos, **pasa al 340**.

Si vences en cinco asaltos o menos, **pasa al 32**.

48

Tienes la seguridad de que el túnel de la izquierda se aleja de Ruanon. Sin dudarlo, tomas el ramal de la derecha.

Pasa al 145.

49

Elevando mucho los pies, te introduces por entre las altas mieses, y dejas que los tallos, que has apartado previamente, se cierren a tus espaldas; te agachas y contienes la respiración. Has desaparecido por completo; es como si los tallos nunca se hubiesen abierto para dejarte paso.

Los bandidos pasan de largo a pocos centímetros de donde te encuentras, ajenos a tu presencia. Una vez convencido de que se han marchado, sales de entre las mieses y sigues adelante a buen paso.

Pasa al 204.

50

Las dos enormes hojas de la puerta se abren de par en par y aparece una patrulla compuesta por seis guardianes. Todos ellos llevan arcos y reaccionan al instante al verte en medio del puentecillo.

-¡Cargad! -gritas, confiando conseguir dominar a los guardianes antes de que puedan disparar sus mortíferas armas.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número elegido está entre 0 y 6, **pasa al 184**.

Si está entre 7 y 9, **pasa al 267**.

51

Llevas cuatro horas cabalgando cuando ves una bandada de pájaros. Son de color negro y de considerable tamaño, y trazan amplios círculos sobre un otero que hay a lo lejos.

Si decides investigar allí, **pasa al 328**.

Si prefieres no prestar atención a los pájaros y seguir adelante, **pasa al 120**.

Si posees la disciplina de Afinidad Animal, **pasa al 227**.

52

Una andanada de flechas terminadas en plumas hiende el aire. Los proyectiles alcanzan sus dianas con mortífera exactitud. Cuando consigues llegar a la boca de la mina han caído ya tres de tus hombres, y una flecha silva tan cerca de tu ojo derecho que su trayectoria te ciega. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Tapándote el ojo con una mano, entras tambaleándote en el túnel.

Pasa al 248.

53

La puerta se cierra de golpe; te das la vuelta en redondo justo a tiempo de ver a un bandido que salta sobre ti. Tiene la cabeza completamente cubierta por vendas ensangrentadas, pero viene armado y decidido a acabar contigo.

Bandido herido: Destreza en el Combate 13 Resistencia 16

Lucha contra ti apoyado en la puerta de la cabaña, y no puedes eludir el combate.

Si vences, **pasa al 109**.

54

Mientras desciendes poco a poco por el túnel, sientes en pleno rostro una corriente de aire frío, húmedo y malsano. Las paredes del túnel están compuestas de un mineral que resplandece a la luz de tu antorcha proyectando una multitud de colores. Al seguir con los ojos los puntos de luz te das cuenta de repente de que el suelo está lleno de hongos de color rosa.

Si posees la disciplina de Curación y has alcanzado también el nivel de entrenamiento de Guerrero del Kai, **pasa al 4**.

Si no tienes esta habilidad, o si no has llegado a alcanzar este nivel de entrenamiento de Guerrero del Kai, puedes correr el riesgo de caminar por entre los hongos: **pasa al 65**.

Alternativamente, puedes probar a comer algunos de los hongos: **pasa al 201**.

55

Mientras avanzas por el túnel, a la luz de la antorcha, pasas junto a varias vagonetas en las que puede verse el mismo escudo, con las iniciales «O.V.». Se trata claramente del sello del Barón de Ruanon, Oren Vanalund, lo cual confirma que te diriges por buen camino. De repente percibes ecos de pisadas que se acercan por el túnel. Cada vez se oyen mejor, y van acompañadas de gritos y del inconfundible ruido del chasquido de un látigo.

Si decides esconderte en una de las vagonetas, **pasa al 161**.

Si prefieres esconderte entre las sombras que proyecta la rugosa pared del túnel, **pasa al 286**.

56

Golpeas al guardián y le abres una profunda herida en el cuello. Chilla de dolor y se vuelve hacia ti, con su corta espada en la mano.

Guardia herido: Destreza en el Combate 12 Resistencia 18

Si vences, y el combate dura 3 asaltos o menos, **pasa al 69**.

Si vences, pero el combate ha durado más de tres asaltos, **pasa al 203**.

57

-¡Tienes que salvarla, Lobo Solitario! ¡Tienes que impedir que la sacrifiquen! -la voz del Barón está embargada por la emoción.

-¿Salvar a quién? ¿A quién tiene que salvar? -pregunta el Capitán D'Val mientras intenta calmar al excitado Barón.

-A mi hija Madelon -contesta el Barón. Las lágrimas asoman por el borde de sus enrojecidos ojos a la par que se retuerce nerviosamente las manos. Entonces pronuncia la tremenda profecía:

> Cuando la luna llena brille sobre el templo,
> Un sacrificio pondrá fin al sueño
> De las legiones de un señor ya olvidado.
> Cuando sobre el altar muera una rubia doncella de estirpe real,
> Los muertos del precipicio de Maaken despertarán
> Para reclamar la recompensa que tanto han esperado.

-¿No os dais cuenta? Barraka ha encontrado por fin la Daga de Vashna. Va a sacrificar a mi hija sobre el altar de Maaken para liberar a los muertos del precipicio de Maaken, el abismo del infierno. Durante la Edad de la Luna Negra -os explica el Barón con los ojos arrasados por las lágrimas-, el Rey Ulnar de Sommerlund dio muerte al más poderoso de los Señores de la Oscuridad, Vashna, con su Sommerswerd, la Espada del Sol. El cadáver de Vashna, junto con los de todos sus soldados, fueron arrojados a los insondables abismos del precipicio de Maaken. Barraka tiene la intención de llevar a los muertos al triunfo: primero conquistará Sommerlund y después todas las Lastlands.

Te quedas mirando al Barón en silencio, asombrado. Si Barraka consiguiera culminar el sacrificio todo estaría perdido. ¿Qué ejército de mortales puede hacer frente a una legión de muertos?

El Capitán D'Val te hace salir de la sala y cierra la puerta.

-Yo temía que se hubiera vuelto loco, pero tu Pergamino confirma la peor de las pesadillas: ¡lo que dice es verdad!

El tremendo significado de los versos comienza a hacérsete claro, pero el hilo de tus pensamientos es cortado por un agudo toque de trompeta. El Capitán D'Val se acerca a grandes zancadas a una tronera y contempla la llanura. Al volverse para hablar, ves que su rostro ha cobrado el color de la ceniza.

-Los bandidos... ¡Nos atacan!

Si posees la Espada del Capitán D'Val, **pasa al 327**.

Si no posees este arma, **pasa al 289**.

58

Al observar las sombras que circundan el campamento decides que el actor sólo puede estar escondido en uno de estos dos lugares: un carromato de gran tamaño que hay a tu izquierda o una carreta más pequeña que tienes a la derecha. Junto a la puerta de la carreta, en el suelo, hay un pañuelo.

Si decides entrar en el carromato grande, **pasa al 222**.

Si optas por registrar la carreta pequeña, **pasa al 110**.

59

El Capitán D'Val y sus hombres están enzarzados en un combate a muerte con la caballería invasora, que les sobrepasa numéricamente. El enemigo presiona sin piedad, y hace uso de los caballos, herrados con terroríficas puntas, para acabar con los heridos pisoteándolos. Alcanzas la barricada a tiempo de ver a

otra oleada de enemigos acercándose. Traen consigo jaurías de dogos de guerra, a los que sueltan delante de la infantería.

A cincuenta metros de la barricada, los dogos emprenden la carrera.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número obtenido está entre 0 y 4, **pasa al 193**.

Si está entre 5 y 9, **pasa al 260**.

60

Tu sentido del Kai te revela que el ramal de la derecha es un callejón sin salida. Para evitar que tus perseguidores te corten la retirada te adentras por el túnel de la izquierda.

Pasa al 199.

61

Tus reflejos, veloces como el rayo, te han salvado de caer al río. Te haces a un lado justo a tiempo de esquivar el tentáculo y le asestas un mandoble, que abre en él una profunda herida de la que brota un denso chorro de sangre color verde. Sólo quedan sobre el bote dos de tus hombres. Uno golpea el tentáculo que le aprisiona el pie y el otro yace inconsciente, con el brazo partido por el codo.

Si decides cortar el tentáculo que aprisiona el pie del explorador, **pasa al 304**.

Si prefieres ayudar al que yace inconsciente, **pasa al 136**.

Si optas por hacerte con los remos y remar hacia la orilla, **pasa al 189**.

62

El bandido se pone en pie de un brinco y te ataca con la maza en ristre. Resta 2 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante los 3 primeros asaltos, pues estás en el suelo. No puedes rehuir el combate y debes luchar a muerte contra el bandido.

Guerrero Bandido: Destreza en el Combate 17 Resistencia 24

Si vences, **pasa al 148**.

63

El tañido de una campana se expande a través de los campos. Las ventanas se cierran de golpe, así como los postigos, pero una serie de ojos os siguen contemplando tras las troneras que jalonan el muro.

Ordenas un alto ante las amplias puertas de la posada.

-Somos de Sommerlund. Queremos solamente pasar la noche a cubierto y algo de forraje para nuestros caballos, -gritas. Se hace un prolongado silencio antes de que una voz responda a tu llamada.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte* para determinar qué clase de respuesta recibes.

Si el número obtenido está entre el 0 y el 4, **pasa al 259**.

Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 95**.

64

La única salida de la cámara, aparte del pozo y del túnel por el que entraste, es una escalera de caracol situada en la parte norte.

Si decides subir por la escalera, **pasa al 170**.

Si decides bajar por ella, **pasa al 228**.

65

Mientras avanzas por el túnel, pisas un grupo de hongos de los que surgen multitud de esporas formando nubecillas. Te alcanzan la nariz y la boca. A ciegas, te tambaleas y avanzas hasta salir de la zona de los hongos, pero en ese instante te ves enfrentado a otro peligro. Una bandada de terroríficos reptiles como murciélagos alados vuelan en bloque hacia ti; en las garras transportan trozos desmembrados de las estalagmitas del túnel. No puedes rehuir el combate; debes enfrentarte a ellos como si se tratara de un único enemigo.

Monstruos del túnel: Destreza en el Combate 20 Resistencia 10

Si vences el combate, **pasa al 298**.

66

Al aterrizar ruedas hacia adelante. El guerrero de Vassagonia salta tras de ti, confiando poder asestarte un golpe definitivo antes de que consigas ponerte en pie, pero no se da cuenta de que está combatiendo contra un Señor del Kai. Logras alcanzarlo en pleno vuelo y muere antes de tocar tierra.

D'Val pasa por tu izquierda a la carrera. Va al frente de una docena de sus mejores soldados y contraataca, haciendo retroceder al enemigo hacia la barricada. Ninguno de ellos escapa con vida. Y los que esquivan a los guerreros de D'Val caen bajo las flechas de los arqueros cuando intentan cruzar la llanura. Pero apenas

proferido el grito de victoria se os viene encima otro formidable ataque.

Pasa al 124.

67

Ilustración IV

Tus hombres están hambrientos y exhaustos, pero tienen una fe inquebrantable en tu conocimiento del Kai. Das la señal de salir, pero nada más llegar a la entrada del pueblo oyes un agudo silbido. Un explorador situado a tu lado suelta un grito agónico, pues un disco plano y afilado como una hoja de afeitar se le ha incrustado en el pecho. A este primero siguen muchos otros discos silbantes, que proceden de los tejados en busca de víctimas. Uno de ellos te da de lleno en el dorso de la mano, para hincarse después en el cuello de tu indefensa montura. Caes al suelo y pierdes 1 punto de RESISTENCIA.

Te pones en pie a toda velocidad y corres, agachado, buscando protección tras una carreta. Dos de tus hombres yacen muertos sobre el polvo, pero todos los demás han salido indemnes de la emboscada y se alejan del poblado a galope tendido, envueltos en una nube de polvo.

Ves a un guerrero en un balcón cercano. Tiene la piel oscura y el pelo y la barba grasientos. Con un súbito movimiento te arroja un disco que tiene tu rostro por diana.

Si posees la Sommerswerd, **pasa al 292**.

Si no posees este Objeto Especial, elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si posees la disciplina de Caza o de Poder Mental sobre la Materia, añade 2 al número obtenido.

Si finalmente el total está entre 0 y 4, **pasa al 242**.

Si está entre 5 y 8, **pasa al 263**.

Proyectados desde los tejados, los afilados discos vuelan por todas partes buscando sus víctimas.

Si está entre 9 y 11, **pasa al 278**.

68

Con un simple golpe del dorso de la mano abres la cerradura del cobertizo. Tu curiosidad obtiene la recompensa apetecida, pues sobre un par de caballetes de madera descansa un bote de remos. Bajo él hay un balde de pez. A juzgar por la cubierta de polvo que cubre la superficie del bote, deduces que nadie lo ha tocado desde hace varios meses.

Si decides echar el bote al agua, **pasa al 180**.

Si optas por registrar más a fondo el cobertizo en busca de otros objetos de utilidad, **pasa al 213**.

69

Al pasar por encima del guardián muerto, sigues con la vista el trayecto de la cuerda: está fijada a un par de abrazaderas que aseguran la pasarela sobre el borde del pozo. Si el guardián hubiera tirado de la cuerda, la pasarela se habría desprendido y habrías quedado atrapado a este lado de la cámara.

Pasas al otro lado a toda velocidad, en el momento en que entran tus perseguidores. Una cuerda, muy parecida a la del otro lado, pende del techo junto a la entrada del túnel que se abre en la pared oeste. Miras atrás y ves que tus perseguidores están a mitad de camino, sobre la pasarela.

Si decides tirar de la cuerda, **pasa al 125**.

Si prefieres no prestar atención a la cuerda y escapar por el túnel, **pasa al 348**.

70

Te adentras por entre la masa de árboles, iluminados por el parpadeo de las hogueras que jalonan el camino. Los bandidos permanecen acurrucados en torno a las hogueras, aprovechando el calorcillo.

Al amanecer llegas a la linde del bosque. Contemplas los campos de altas mieses que se extienden ante ti; al otro extremo hay un pueblecillo situado al otro extremo de un valle poco profundo. Los campos están divididos por estrechos senderos, que bullen debido a la multitud de enjambres de insectos. Te adentras por uno de esos caminillos cuando, de repente, descubres un grupo de bandidos. Deambulan por el sendero, dirigiéndose hacia ti, con las lanzas apoyadas en el hombro.

Si posees un Medallón de Ónice, **pasa al 305**.

Si posees la disciplina de Camuflaje y has alcanzado además el nivel de entrenamiento de Guardián del Kai u otro más elevado, **pasa al 49**.

Si no tienes este Objeto Especial o esta disciplina y rango Kai, métete por entre las mieses y escóndete **pasando al 159**.

71

En cuanto el guerrero cae a tus pies te das la vuelta para reunir a tus hombres. Te horrorizas: tres de ellos yacen abiertos de brazos y piernas, derribados por sendas flechas. En la caverna entran muchos guardias; el otro explorador está rodeado de enemigos.

-Huye, señor. Escapa mientras puedas -grita desesperado.

Cuando sus palabras se prolongan en el eco de la caverna, una espada enemiga le atraviesa el corazón. Te das la vuelta y echas

a correr hacia la puerta, que da paso a un túnel que conduce al norte. Pegas un portazo y echas el cerrojo. Echas a correr por el polvoriento túnel, confiando que el cerrojo aguante y retrase a tus perseguidores.

Pasa al 348.

72

Las desérticas planicies en que te encuentras no ofrecen ningún refugio en donde esconderse de la horda de bandidos. Sabes que si quieres evitar el combate directo con un enemigo que supera numéricamente a tu tropa no te queda más remedio que dividir en dos a tu compañía, para intentar ganarles la partida de otra forma.

Apartas a diez exploradores para que te sigan y ordenas a los restantes que cabalguen hacia el oeste, con la esperanza de que atraigan a los bandidos en dirección a las montañas de Durncrag.

Con un último vistazo al enemigo, diriges a tus diez hombres a toda velocidad por el paso de Ruanon.

Pasa al 211.

73

Rodeas el perímetro del templo, con sumo cuidado para que no te alcancen las llamas que desprende la daga. Barraka desenvaina una cimitarra con la mano que le queda libre y rasga el aire con su hoja unos centímetros por encima de tu cabeza.

Si posees un Frasco de Agua Santa, **pasa al 283**.

Si no posees este Objeto, **pasa al 325**.

74

Transcurre la noche sin incidentes, y despiertas con nuevas fuerzas tras el sueño; recobras 1 punto de RESISTENCIA. Tras recoger el campamento os adentráis por el valle boscoso. Tu instinto de guerrero te advierte de que la ruta que seguís es el lugar ideal para tender una emboscada; la densidad de los árboles que flanquean el camino resulta ideal para esconder a cualquier atacante. Como precaución contra semejante ataque sorpresa decides ordenar a tres de tus hombres que se adelanten y regresen para dar parte de cualquier anomalía que detecten.

Tras cabalgar durante un buen rato llegas a un claro en donde descubres los restos de un carromato quemado. Justo detrás de él un camino menor se interna por el bosque en dirección este. No hay ni rastro de tus exploradores, que deberían haberte informado del carromato abandonado.

Si decides investigar en el carromato abandonado, **pasa al 38**.

Si prefieres no perder tu tiempo en el carromato y seguir tu ruta, **pasa al 175**.

Si optas por investigar en el caminillo que se dirige al este, **pasa al 293**.

75

En cuanto cae desplomado tu oponente, otro bandido llega hacia ti desde un lateral. Nada más darte la vuelta para encararte con él, una lanza te rasga el brazo izquierdo y pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Te doblas, presa del dolor, y, en medio del fragor del combate, caes al suelo, que está ya atestado de cuerpos. Entonces ves por el rabillo del ojo una puerta entreabierta y decides arrastrarte hacia ella.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si posees la disciplina de Camuflaje, añade 3 al número que obtengas.

Si el número obtenido está entre 0 y 5, **pasa al 192**

Si está entre el 6 y el 12, **pasa al 16**.

76

Los guardias no están dispuestos a contestar a ninguna de tus preguntas. Parecen más atemorizados por lo que su jefe pueda hacerles si le traicionan, que de cualquier tortura que puedas infligirles. Todo lo que llegas a deducir de sus uniformes y de sus gestos es que forman parte de la horda de bandidos que te atacó antes.

Si decides registrarles, **pasa al 268**.

Si decides salir de la cámara, **pasa al 64**.

77

En su rostro de salvaje surge una mueca maligna. Las palabras que pronuncia te resuenan dentro de la cabeza, aunque no ha movido los labios. Este guerrero conoce el combate mental. A

menos que poseas la disciplina de Defensa Psíquica, perderás 1 punto adicional de RESISTENCIA por cada asalto que libres contra él. Es inmune al Ataque Psíquico.

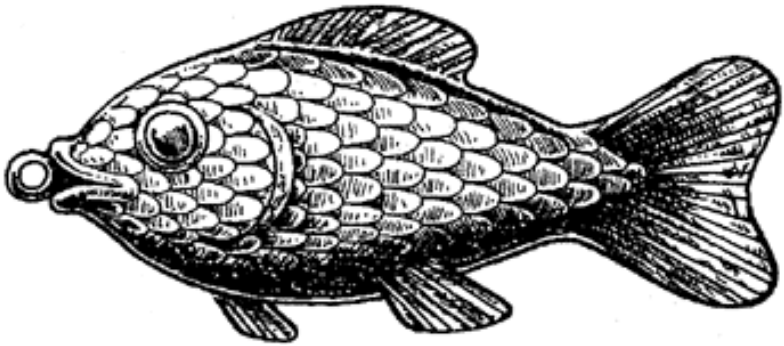
Capitán de Vassagonia: Destreza en el Combate 22 Resistencia 28

Tras los dos primeros asaltos puede eludir el combate: **pasa al 98**.

Si vences, **pasa al 10**.

78

En cuanto te acercas a ellos se quitan sus capuchones; surgen dos rostros sonrientes. Parecen sentirse aliviados por haber tenido este amistoso encuentro en medio de tierras tan inhóspitas. Ninguno de los dos pronuncia palabra, pero te ofrecen los amuletos que llevan colgados del cuello a modo de identificación. Los pececillos de madera que penden de sendas cadenas son símbolos de una Orden Santa conocida como «Los Redentores», una agrupación de peregrinos silentes que dedican sus vidas a la oración y al conocimiento de las artes curativas.



Uno de los peregrinos te ofrece un pequeño Frasco que contiene una poción de Agua Santa. Si quieres conservar el Frasco, anótalo en tu *Carta de Acción* dentro de los Objetos de la Mochila.

Tus hombres acampan bajo la cúpula de mármol y hacen los preparativos para dormir. Como tienes hambre, debes hacer una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al 233.

79

Poniéndote en pie, echas a andar por el sendero del bosque, que asciende por la falda de una de las montañas que forman la cordillera de Maaken. El sendero desemboca en la entrada de una mina; la boca del túnel está parcialmente cubierta por el follaje. Caes en la cuenta de que ésta debe ser una ruta de acceso poco utilizada, ya que las minas de Maaken recorren todo el subsuelo de las montañas. Sabes perfectamente que si consiguieras dar con el pozo principal, podrías llegar a través de los túneles hasta el mismísimo pueblo de Ruanon.

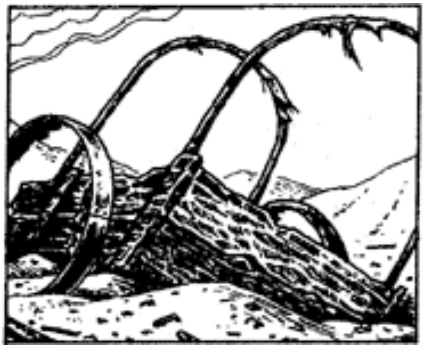
Justo a la entrada del túnel encuentras un embalaje semiabierto que contiene cinco Antorchas y una caja de Yesca. El túnel está oscuro como boca de lobo; necesitarás al menos una antorcha para iluminar el camino. Sin embargo, puedes conservar cuantas quieras, siempre y cuando hagas las anotaciones precisas en tu *Carta de Acción*; cada Antorcha ocupa el espacio de un Objeto de la Mochila.

El túnel está frío; no es nada acogedor. Lo exploras a lo largo de un kilómetro antes de llegar a un cruce. Aquí, un ramal del túnel se dirige hacia el sur. Parece tratarse de una excavación reciente, así que la sigues con la esperanza de desembocar en uno de los túneles principales.

Pasa al 117.

80

Pese a que el fuego ha destruido por completo toda señal que pudiera haber en el carromato, lo poco que queda del chasis calcinado es suficiente para reconocer su procedencia militar. Se trata de un carromato de la caballería de Sommerlund, uno de los tres que acompañaban al Capitán D'Val y a su tropa. Iba cargado de víveres y armamento cuando salió de Holmgard, hace ya un mes, pero todo lo que queda ahora del cargamento es un montón de cenizas. Una vez que compruebas que no te queda más por registrar, vuelves a montar a caballo y diriges a tus hombres hacia el sur por el camino principal.



Pasa al 175.

81

Los ásperos gritos del guardián rebotan con sus ecos por todo el túnel. Pronto llegas a una zona que están reparando: un puntal situado en el centro del corredor soporta una viga que está

quebrada. Si pudieras derribar el puntal, el techo probablemente se derrumbaría, en cuyo caso sellarías el corredor a tus espaldas. Ahora se oyen con toda claridad los pasos de más de un guardián acercándose.

Si decides derribar el puntal, **pasa al 173**.

Si prefieres no hacer caso de esta posibilidad y seguir túnel adelante, **pasa al 224**.

82

Antes de cubrir el primer kilómetro del trayecto descubres un carromato quemado en la cuneta. Detrás de él, un estrecho sendero se adentra por el bosque en dirección este.

Si quieres examinar el carromato, **pasa al 337**.

Si decides no prestarle atención y seguir adelante, **pasa al 297**.

Si optas por explorar el sendero que conduce a las colinas situadas al este, **pasa al 15**.

83

Las escaleras conducen a un nivel inferior; allí, otro túnel minero lleva hacia el sur. Acabas de entrar por él cuando una patrulla de guardianes surge de una portezuela oculta. Pasas entre ellos con tal rapidez que ni siquiera consiguen desenvainar las espadas, pero sus iracundos gritos te persiguen, junto con sus ecos, mientras echas a correr hacia una tenue luz situada a lo lejos.

Pasa al 199.

84

Ilustración V

En la media penumbra del interior ves que hay un hombre sentado en una mesa. El parpadeo de un tronco ardiendo es todo lo que ilumina ese maloliente cubil; proyecta sin embargo la suficiente luz para dejarte ver el desorden de láminas, mapas e instrumentos extraños que inundan la cabaña. El hombre alza lentamente su mirada de una gran esfera de cristal y te invita a sentarte enfrente.

-¿Cómo es que sabes mi nombre? -preguntas.

-Las estrellas predijeron nuestro encuentro hace mucho tiempo, Lobo Solitario -replica, y acaricia la esfera con sus manos sarmentosas-. No te alarmes por mi sabiduría, pues sólo pretendo ayudarte.

Extrae de sus ropajes un pequeño rollo de pergamino y te lo ofrece. En él ves escritos los siguientes versos:

Cuando la luna llena brille sobre el templo,
Un sacrificio pondrá fin al sueño
De las legiones de un señor ya olvidado.
Cuando sobre el altar muera una rubia doncella de estirpe real,
Los muertos del precipicio de Maaken despertarán
Para reclamar la recompensa que tanto han esperado.

Le preguntas por el sentido de tan extraños versos, pero el anciano no te responde. Parece haber caído en un profundo trance. Te inclinas sobre la desordenada mesa para despertarle, pero te quedas de una sola pieza al comprobar que tu mano atraviesa su cuerpo. La imagen, gradualmente, va desapareciendo. En pocos segundos se ha desvanecido por completo.

«Las estrellas predijeron nuestro encuentro hace mucho tiempo, Lobo Solitario»

Guardas el Pergamino en tu mochila (anótalo como un objeto especial en tu *Carta de Acción*). Sales rápidamente de la cabaña, deteniéndote tan sólo para secar de tu frente un sudor frío.

Pasa al 273.

85

Intentas desenvainar, pero el monstruo que te ataca es un asesino imperturbable y veloz. Sus colmillos huecos se te hincan en el espinazo y te extraen toda tu fuerza vital, paralizándote por completo. Escuchas el ruido de tu espalda al caer al suelo, pero no sientes el más mínimo dolor al desplomarte, ni el golpe que te das en pleno rostro contra las duras losas de piedra.

Tu vida y tu misión terminan aquí.

86

Al subirte al carromato volcado ves que dos soldados están apagando las llamas que envolvían al Capitán D'Val. Confías que sobreviva a las llamas y esperas haber actuado a tiempo para reunir a sus desperdigados hombres. Los enemigos han llegado ya al ruinoso perímetro de Ruanon, y se internan por el pueblo cubiertos por los muros destrozados y los escombros. Das órdenes a los hombres de D'Val para que vuelvan a sus puestos, pero el enemigo está tan sólo a cien metros de la barricada. ¿Será ya tarde para contener el ataque?

Pasa al 186.

87

Al guardián se le unen pronto otros que se arrojan en tu persecución. Oyes a tus espaldas sus entrecortadas respiraciones y los pasos, cada vez más rápidos. De repente, ante ti, el túnel se estrecha y se divide en dos ramales.

Si posees la disciplina Kai de Sexto Sentido o de Rastreo, **pasa al 60**.

Si quieres tomar el de la izquierda, **pasa al 199**.

Si quieres tomar el de la derecha, **pasa al 208**.

88

Un tremebundo hedor te invade las fosas nasales, haciéndote toser y poco menos que vomitar. Te cubres la nariz y la boca y das un paso atrás, con el arma en alto y preparado para descargar cuantos golpes sean precisos, pues ese monstruoso ser se acerca reptando hacia ti a una velocidad de espanto. Tus hombres hacen caer una lluvia de golpes sobre las mandíbulas, pero sus espadas apenas si llegan a arañar la piel del monstruo, gris y brillante, antes de verse capturados y engullidos. Impasible, el gusano de piedra avanza hasta llegar adonde estás. No puedes rehuirlo y debes luchar a muerte. Es inmune al Ataque Psíquico.

Gusano de piedra: Destreza en el Combate 15 Resistencia 38

Si vences, **pasa al 321**.

89

Te abres camino con verdaderas dificultades por entre un enmarañado círculo de bandidos, guiando tu caballo solamente por

la presión de las rodillas. Ante ti ves una elevación del terreno, enteramente cubierta de barro. Hacia allí te diriges, con la esperanza de arrastrar a tus hombres tras de ti. Al acercarte al repecho se planta a tu lado un guerrero completamente protegido por una gruesa armadura. Trae la espada levantada a la altura de tu garganta. No puedes rehuir el encuentro. Tendrás que enfrentarte a muerte con él.

Guerrero Bandido: Destreza en el Combate 17 Resistencia 26

Si vences, **pasa al 7**.

90

Te enfrentas a un jinete de Vassagonia que ahora lucha a pie. Ya no puedes rehuir el combate y debes luchar a muerte.

Jinete enemigo: Destreza en el Combate 17 Resistencia 24

Si vences, **pasa al 249**.

91

Es imposible penetrar en la mina montando a caballo, así que te ves obligado a dejar afuera las monturas. Adentro la oscuridad es completa, pero consigues ver que las paredes están jalonadas por Antorchas sin encender a intervalos regulares. Cada uno tomáis una Antorcha y la encendéis antes de proseguir la exploración. En la penumbra descubres que las huellas se internan en una zona del túnel que se halla bloqueada. Se las ve trepar por un montón de tierra suelta que alcanza casi hasta el techo, en donde queda una estrecha abertura.

Si decides trepar por la tierra suelta y pasar por la abertura, **pasa al 254**.

Si decides abandonar la búsqueda y regresar a la superficie para montar allí a caballo y descender por el sendero, **pasa al 191**.

92

Al mediodía del día siguiente llegas a las afueras de Eshnar. Hacia el sur, las colinas boscosas ascienden gradualmente hasta dar paso a los impresionantes picachos nevados de la cordillera de Maaken. Se trata de una hermosa visión, máxime si se la compara con la miseria de Eshnar y la desolación del desierto que se encuentra al norte. Os adentráis por la única calle de este desvencijado poblacho. Llegáis a la puerta de una gran taberna llamada «El pico y la pala». Tus hombres están exhaustos y, evidentemente, necesitan un buen descanso y una buena comida.

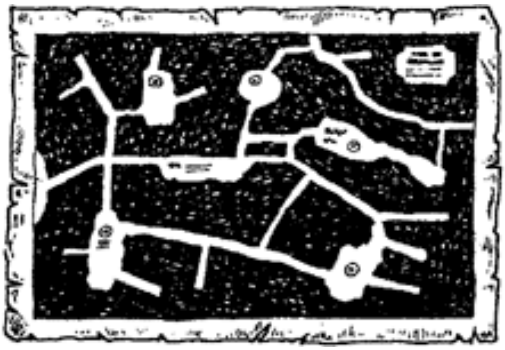
Si posees la disciplina de Sexto Sentido, **pasa al 210**.

Si deseas entrar en la taberna, **pasa al 132**.

Si decides continuar por la calle, **pasa al 301**.

93

Cuatro bandidos de piel cetrina se encuentran sentados en torno a una mesa, con un plano de las minas extendido ante ellos. La sorpresa ni siquiera llega a pintarse en sus rostros, pues atacas sin pensarlo dos veces; despachas a tres de ellos sin darles tiempo a desenvainar. El cuarto salta y se aparta de sus compañeros, y acto seguido desenvaina. El fuego de la venganza ilumina amargamente su mirada, y se abalanza hacia ti.



Guerrero Bandido: Destreza en el Combate 15 Resistencia 26

Si vences el combate, **pasa al 2**.

94

De repente, el bote pierde apoyo y os veis catapultados al vacío. Dando vueltas durante un tiempo que parece una eternidad, caéis sobre el agua con tal violencia que te sumerges más de veinte metros. El agua está tan helada que te aturde y corta tu capacidad de reacción. El aire te falta desesperadamente. Pero la Mochila tira de ti hacia abajo: debes deshacerte de ella o perecer ahogado.

Cuando por fin logras alcanzar la superficie, te ves arrastrado por la corriente, que te aleja de la catarata. No tardas en ir a dar a una orilla llena de guijarros, situada al fondo de los rápidos.

Has perdido la Mochila junto con todo su contenido, así como tu bote y los hombres que te quedaban. Pero a pesar de estas calamidades sigues con vida y prácticamente ileso. Haz los cambios necesarios en tu *Carta de Acción*.

Pasa al 219.

95

-¿Y cómo podemos saber que no sois bandidos disfrazados con uniformes robados?

¿Qué se te ocurre decir o hacer para convencer al posadero de que no mientes?

Si decides decir que eres un Señor del Kai y que tus hombres son exploradores de Sommerlund, **pasa al 259**.

Si optas por mostrarle tu Insignia, **pasa al 195**.

96

Un tentáculo golpea la quilla con tal violencia que el bote se eleva por los aires y te ves proyectado de cabeza a las heladas aguas del río.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número obtenido está entre 0 y 4, **pasa al 47**.

Si está entre 5 y 8, **pasa al 234**.

Si es el 9, **pasa al 334**.

97

Al salir del túnel ves que por el otro ramal se aproximan unos guardianes. Te enfadas con tu mala suerte por haberte equivocado de camino. Ahora te has dado de manos a boca con una patrulla. Sin embargo, antes de que lleguen a capturarte te das la vuelta y huyes precipitadamente.

Pasa al 199.

98

La tremenda cimitarra del guerrero corta el aire a poca distancia de tu cabeza justo cuando te dejas caer por la trampilla. Intenta seguirte, pero le obligas a retroceder con tus hábiles mandobles. Consigues cerrar de un portazo la trampilla y echas el cerrojo, encerrando al guerrero. Limpiándote la suciedad y el sudor de la frente y de los ojos, bajas las escaleras y sales del torreón.

Pasa al 59.

99

En plena oscuridad, no alcanzas a tantear el borde dentado de un agujero que hay en las planchas de la pasarela. Pisas directamente en el vacío y caes de cabeza, aterrizando unos cien metros más abajo.

Aquí terminan tu aventura y tu vida.

100

Ilustración VI

Una sensación extraña te hace presa en el estómago al ver un altar en el interior del templo subterráneo. Tus sentidos del Kai parecen a punto de estallar, como si todos los nervios de tu cuerpo estuvieran gritando para advertirte de la amenaza que te aguarda, para aconsejarte que huyas a toda velocidad de esta cámara maligna. Enormes braseros de metal fundido rodean el altar sobre el que yace inconsciente la rubia Madelon, hija del Barón de Vanalund. Parece estar sumida en un trance, pues su respiración es entrecortada y casi superficial. Detrás del altar hay dos puertas impresionantes, encima de las que destaca una calavera grabada

Entra una procesión de sacerdotes vestidos con túnicas rojas.

sobre la piedra negra. No te alcanza la vista a ver que se abre otra puerta, por la que entra una verdadera procesión de sacerdotes vestidos con túnicas rojas. Llevan cubiertas las cabezas y portan en las manos extraños amuletos hechos de piedra negra. Desfilan por delante del altar y depositan los amuletos dentro de un círculo trazado alrededor del cuerpo de la chica; a continuación salen del santuario desfilando en completo silencio. Entonces oyes el inconfundible sonido de un tambor que resuena a lo lejos, aumentando de volumen a medida que se acerca. Los rítmicos pasos de las botas de metal que llevan los hombres de Barraka se aproximan. Es el mismo Barraka quien llega.

Pasa al 215.

101

Seguís el túnel durante más de dos horas hasta desembocar en una amplia caverna. Está dividida en dos partes por un río subterráneo que desaparece bajo una gran arcada situada en el muro sur. En la orilla opuesta consigues atisbar la entrada de otro pasadizo que parece abrirse al oeste. A este lado del río hay amarrado un pequeño bote y, tras la piedra a la que está atado, descubres un par de remos.

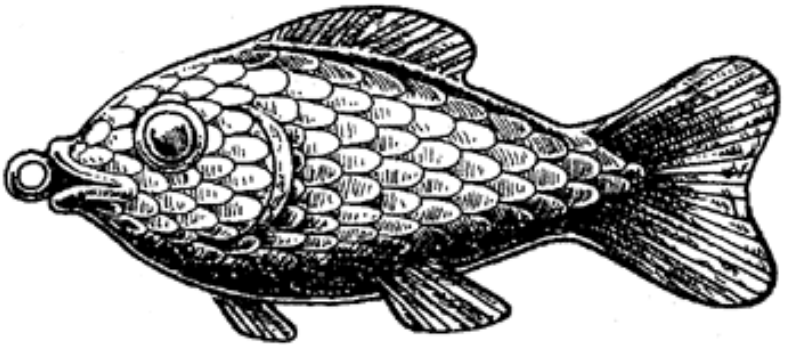
Si decides pasar a remo la otra orilla para tomar el pasadizo que se abre al oeste, **pasa al 343**.

Si optas por tomar el bote y seguir hacia el sur por el río, **pasa al 115**.

102

Tus hombres desenvainan las espadas y avanzan hacia los dos extraños. Los hombres encapuchados levantan de inmediato las

manos y salen de debajo de la cúpula de piedra. Uno de ellos deja caer al suelo un pequeño recipiente de arcilla que, al romperse, derrama un líquido claro. Al registrarlos descubres 12 Coronas de Oro y alimento suficiente para 2 Comidas. Anota los cambios necesarios en tu *Carta de Acción*. Los dos llevan al cuello unos amuletos de madera que representan un pez.



Si posees la disciplina de Curación, **pasa al 19**.

Si esta habilidad no está entre las tuyas, **pasa al 339**.

103

Consigues huir, pero la cimitarra del guerrero te alcanza, hiriéndote gravemente. Pierdes 4 puntos de RESISTENCIA.

Pese al tremendo dolor que sufres, consigues cerrar la trampilla, echar el cerrojo y bajar la escalera a trompicones hasta salir por la puerta del torreón.

Pasa al 59.

104

Reuniendo todas tus reservas de velocidad y resistencia te lanzas hacia el lado opuesto. La sangre te golpea en los oídos; rezas para que las abrazaderas aguanten al menos hasta que llegues sano y salvo a tu destino. Estás a menos de diez metros del lado opuesto cuando el suelo tiembla bajo tus pies y cae.

Si decides lanzarte contra el borde del pozo, **pasa al 303**.

Si prefieres deshacerte de la pasarela y dejarte caer en las oscuras profundidades del pozo, **pasa al 342**.

105

En lo alto de la escalera aparece de repente un grupo de guardianes armados que te ordenan detenerte. Como dudas un instante, sacan inmediatamente sus arcos.

Si decides atacarlos, **pasa al 285**.

Si prefieres levantar las manos y rendirte, **pasa al 267**.

106

Los caballos son de pequeña alzada y muy robustos; se conocen como «kucheks», debido al nombre de una ciudad y una provincia de Vassagonia, un país situado a unos cientos de kilómetros al este. Los bandidos con que te topaste en el paso de Ruanon iban montados en kucheks.

Si decides salir de Eshnar cuanto antes, **pasa al 67**.

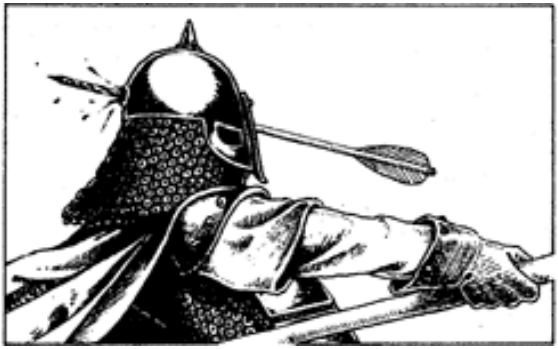
Si optas por investigar más detenidamente el establo, **pasa al 236**.

107

El jinete enemigo te persigue, acercándose con su terrible lanza a tus espaldas. Corres sin aliento, y de repente es ya tarde para sortear al soldado de Sommerlund que acaba de aparecer en tu línea de carrera, con el arco preparado para disparar.

-¡Agáchate! -te grita, y de modo instintivo obedeces su arriesgada orden. Prácticamente al mismo tiempo dispara.

El bandido está a unos pocos pasos: la acerada punta de la flecha penetra por el visor de su casco y aparece por la parte de atrás, igual que un cuchillo atraviesa una manzana. El caballo tropieza y cae, proyectando al jinete muerto a tus pies. Cuando vas a dar las gracias al soldado, se da la vuelta y echa a correr hacia la barricada sin darte tiempo ni a abrir la boca.



Si decides ir tras él, **pasa al 59**.

Si optas por seguir hacia el torreón, **pasa al 310**.

108

El jefe de los guardianes grita una orden a sus hombres, que de inmediato se detienen. Obviamente les ha dicho que no se entro-

metan en este combate, pues parece que el jefe quiere vérselas contigo.

Lleva un voluminoso casco acabado en un manojo de plumas y una faja de color rojo brillante sobre el pecho. Con un veloz movimiento alza el alfanje y se abalanza sobre ti.

Jefe de los Guardianes del Túnel: Destreza en el Combate 20 Resistencia 30

En cualquier instante puedes rehuir el combate echando a correr por la pasarela, **pasando al 271**.

Si vences, **pasa al 28**.

109

Das la vuelta al cadáver del bandido con la punta de tu bota y lo registras con rapidez. Encuentras los siguientes objetos:

3 Coronas de Oro
Una Daga
Una Espada

Puedes quedarte con cualquiera de ellos. Al marcharte ves en el suelo una trampilla que debe de conducir a algún sótano.

Si decides hacer un registro del sótano, **pasa al 347**.

Si prefieres salir de la cabaña, **pasa al 258**.

110

Abres la puerta de golpe y entras. Por desgracia, no es el actor quien tienes delante, sino una mujer joven que estaba dándose un baño. Tras unos segundos de silencio y aturdimiento, la mujer empieza a gritar tan fuerte como puede, callando nada más para

arrojarte todos los objetos que tiene a mano. En medio de una lluvia de cepillos, peines, espejos y palabrotas sales de la carreta y a tus espaldas se cierra firmemente la puerta. Una vez fuera ves cierto número de personas congregadas a causa del jaleo; ninguna de ella habla ni entiende la lengua de Sommerlund. Así pues, es imposible explicarles tu inocencia y, enfrentado a sus rostros pétreos, te ves obligado a abandonar la búsqueda del actor huido.

Pasa al 165.

111

Te concentras con todas tus fuerzas, en espera del momento oportuno para descargar el golpe. Tus sentidos de guerrero están completamente aguzados y atacas con la velocidad del rayo. Pasas bajo su alfanje y cortas de un tajo la cincha de su silla de montar. La silla se tambalea y cae de lado. Avanzas para terminar con él, pero se ha recobrado al instante de la caída. Se pone en pie y te hace frente.

Si decides luchar contra él, **pasa al 90**.

Si prefieres eludir el combate, **pasa al 163**.

112

La pasarela se estrella contra la pared con un tremendo crujido.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si la puntuación de RESISTENCIA que tengas en este momento es menor que 10, resta 3 del número obtenido.

Si la puntuación de RESISTENCIA que tengas en este momento es mayor que 20, suma 3 al número obtenido.

Si el total está entre -3 y 4, **pasa al 42**.

Si está entre 5 y 12, **pasa al 303**.

113

Te adentras por el bosque y desciendes la ladera hacia el río Xane. Tras avanzar unos cuantos metros compruebas que la maleza es demasiado espesa para seguir a caballo. De mala gana, haces una señal a tus hombres para que desmonten y prosigan a pie.

No tardas en alcanzar el río; sigues su curso hacia el nacimiento. El ascenso tiene lugar a través de un laberinto de anchas terrazas de roca, pulidas por la fuerza de las aguas. Entonces, en un punto en que la corriente se alimenta de una serie de torrentes menores, descubres a seis bandidos que alancean las aguas mientras éstas bajan alborotadas. En la orilla opuesta puede verse un montón de peces de color gris, situados junto a un carro tirado por un caballo: se trata de uno de los carromatos de aprovisionamiento de la caballería de Sommerlund.

Si has alcanzado el nivel de entrenamiento de Guerrero del Kai, **pasa al 166**.

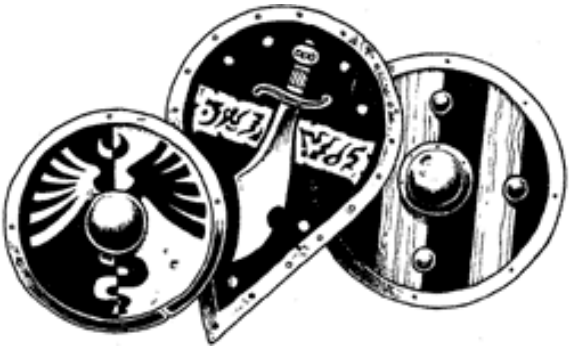
Si todavía no has logrado este nivel de adiestramiento, puedes intentar un ataque por sorpresa contra los bandidos. **Pasa al 14**.

Si por el contrario prefieres intentar cruzar el río sin ser visto, aprovechando los muchos cantos rodados de gran tamaño que surgen sobre las agua, **pasa al 316**.

Si prefieres no intentar vadear el río aquí y volver sobre tus pasos, **pasa al 232**.

114

Ordenas a tus hombres que se preparen para el combate y haces una señal a uno de los hijos del posadero para que abra las puertas. En cuanto descorre el gran pestillo de hierro, las puertas se vencen hacia dentro. Una docena de bandidos empapados a causa de la lluvia carga contra el interior de la taberna; llevan los escudos cosidos unos a otros por el borde. Tu hombres se adelantan para impedirles el avance, descargando golpes y mandobles en todas direcciones, pero se ven obligados a retroceder, pues nuevos refuerzos de los bandidos irrumpen en la posada.



Un guerrero de considerable estatura, vestido con una armadura de color escarlata, salta de la hilera de escudos y corre hacia ti. Trae la espada en ristre, dispuesto a acabar contigo de un solo golpe.

Guerrero Bandido: Destreza en el Combate 16 Resistencia 25

No puedes rehuir el combate; debes combatir a muerte contra el guerrero.

Si vences, **pasa al 295**.

115

Al pasar bajo el arco del túnel que sigue hacia el sur, te arropas con tu capa del Kai y te pones el capuchón. El techo está lleno de goteras; gruesas gotas de agua de lluvia, teñidas por el mineral, caen sobre el bote, manchando el pelo y las túnicas de tus hombres de un color herrumbroso.

Proseguís remando durante un kilómetro aproximadamente, antes de salir a una pequeña gruta. Un tramo de escalera de piedra parte del río y conduce a una arcada abierta en la piedra.

Si quieres descender del bote y examinar la escalinata y el túnel, **pasa al 8**.

Si optas por seguir por el río en dirección sur, **pasa al 240**.

116

-Esperaba que el Rey enviase tropas de refresco -comenta irónicamente D'Val con una sonrisa, ya repuesto del esfuerzo-. Empezaba a cansarme de este poblacho.

Te incorporas sobre el catre de paja y das las gracias al Capitán; su valentía y su oportuna intervención te han salvado de una muerte segura.

-No es nada comparado con lo que tú has hecho, Lobo Solitario. Tu valentía es legendaria. El hecho de que estés aquí vale más que si hubieran venido cien hombres.

Te pregunta por tu misión y tú le cuentas las peripecias pasadas hasta llegar a este encuentro: los días de cabalgar hacia el sur, cómo perdiste a tus hombres, la travesía de las minas de Maaken, atestadas de bandidos.

-Sí, los bandidos... los hombres de Barraka -responde D'Val, con su áspera voz llena de desprecio-. Al parecer, los dos hemos sufrido por su causa. Hace un mes, él y sus renegados de Vassagonia tendieron una emboscada a mi tropa en el paso de Ruanon. Eran muchísimos más que nosotros, y la batalla fue sin duda amarga. Pero conseguimos abrir brecha y llegar hasta aquí, hasta Ruanon. Desde entonces estamos sitiados y necesitados de refuerzos. Apenas si nos quedan las armas necesarias para resistir, y la comida y el agua escasean.

Le preguntas qué ha sido de los pobladores de Ruanon.

-La mayor parte son esclavos. Barraka se ha hecho con el poder en las minas y ha utilizado a los ruaneses para realizar trabajos forzados. Aparte de ti, sólo un hombre ha conseguido escapar con vida del interior de las minas y sortear con éxito los campos, atestados de dogos y de francotiradores. Ese hombre es el Barón Oren Vanalund. Ven, te lo presentaré.

D'Val te conduce a la sala más alta del torreón y abre una puerta reforzada de hierro. La visión con que te encuentras te llena de pena y conmiseración.

Pasa al 318.

117

Pronto llegas a una zona del túnel que se encuentra en plena reparación. Una parte del suelo se ha hundido y la grieta resultante aparece cubierta por un desvencijado pontón de madera. Estás cansado y no te has dado cuenta de que tu Antorcha se encuentra a punto de consumirse. Te halla en medio de la pasarela cuando al Antorcha parpadea y se apaga; quedas sumido en la oscuridad.

Si llevas otra Antorcha [4] en la Mochila, **pasa al 22**.

Si no llevas otra Antorcha, debes procurar avanzar centímetro a centímetro, tanteando por la pasarela en medio de la oscuridad. Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si tienes la disciplina de Sexto Sentido o de Rastreo, puedes añadir 3 al número obtenido.

Si el total está entre 0 y 6, **pasa al 99**.

Si está entre 7 y 12, **pasa al 256**.

118

La puerta de hierro está cerrada. Pero hay un cerrojo y un descomunal pestillo sobre el que pende un Látigo. Si decides conservar el Látigo, no olvides hacer los cambios precisos en la *Hoja de Acción*. Anótalo como un Objeto de la Mochila.

Si posees una Llave de Hierro, puedes abrir la puerta **pasando al 308**.

Si no posees esta llave, o si de todas formas decides no abrir la puerta, puedes salir de la cámara por la escalera de caracol.

Si decides subir por ella, **pasa al 170**.

Si decides bajar por ella, **pasa al 228**.

119

-¡Detente, Barraka! ¡Su vida no te pertenece, así que no acabarás con ella así como así!-. Tus palabras resuenan por encima de

[4] Recuerda que no puedes usar otra Antorcha a menos que también tengas un Yesquero. Además, puedes usar la Esfera de Fuego de Kalte en lugar de una Antorcha y el Yesquero, si es que la tienes.

los aullidos del viento. El noble renegado se da la vuelta para verte la cara, riéndose con carcajadas tan penetrantes como tu propia orden. Avanza hacia ti con la daga, de cuyo filo se desprenden las llamas, sostenida en su mano cubierta por un guantelete.

Si decides entrar en combate con este guerrero, **pasa al 296**.

Si optas por liberar a Madelon, **pasa al 73**.

120

Tras largas horas a caballo llegas a un cruce de caminos. Una señal indica las dos opciones: A Ruanon, siguiendo hacia el sur, 90 kilómetros; a Eshnar, girando hacia el este, 60 kilómetros. [5]

Si decides seguir hacia el sur, **pasa al 33**.

Si optas por torcer hacia el este, **pasa al 92**.

121

En cuanto se desploma a tus pies avanza hacia vosotros otra hilera de enemigos. Tus hombres son valientes y diestros, pero los enemigos son demasiados. No podríais hacerles frente por un tiempo indefinido.

-¡A la mina! -gritas en el momento en que el enemigo se reagrupa para volver a la carga. Solamente cuatro de los tuyos te acompañan al interior de lamina; los demás yacen sin vida bajo sus escudos.

Pasa al 248.

[5]En este punto, Caza vuelve a ser útil para cubrir las necesidades de Comida.

122

En cuanto elevas tu espada dorada, el viento parece resonar con mayor intensidad y más agudamente. Se te clava en la mente, inundándote la cabeza de espantosas imágenes de horror y muerte. Barraka te ve titubear y aprovecha la ocasión para asestarte un tremendo mandoble que te abre una herida en pleno rostro. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Pero el súbito dolor te hace despertar y te devuelve a presencia de tu enemigo; comienza el combate.

Barraka: Destreza en el Combate 25 Resistencia 29

Te ataca también con un poderosísimo Ataque Psíquico. A menos que poseas la disciplina del Kai de Defensa Psíquica, tu DESTREZA EN EL COMBATE se reduce en 4 puntos durante la duración de este combate. Asimismo, Barraka es un guerrero formidable que posee una extraordinaria fuerza de voluntad: es inmune al Ataque Psíquico.

Si vences el combate, **pasa al 350**.

123

A duras penas, trabajosamente, te abres camino por las frondosas colina. Tienes la garganta seca y el corazón te late con tal fuerza que se diría que va a salírsete del pecho; sin embargo, no te atreves a aflojar el paso. Transcurren cuatro horas antes de que consigas tener la seguridad de haber despistado a tus enemigos.

Ya atardece cuando por casualidad descubres un valle de empinadas laderas; en él se abre el acceso a un túnel minero. Durante cientos de años, el mineral de la cordillera de Maaken ha sido la bendición y la ruina de todos los que se internaron por esta zona en busca de fortuna: hombres que han encontrado riquezas ma-

yores que las que jamás soñaran, pero hombres también que han perecido sin dejar rastro en esta maraña de sombríos túneles.

Examinas la boca de la mina. Sabes que si consiguieras encontrar uno de los pasadizos principales podrías ir a dar al mismísimo pueblo de Ruanon. A la entrada descubres un embalaje que contiene seis Antorchas y una Caja de Yescas. El interior de la mina es oscuro como boca de lobo; te harán falta las Antorchas para iluminarte. Puedes llevarte todas las que quieras, pero en tanto que cuentan como Objetos de la Mochila tendrás que hacer los cambios necesarios en tu *Carta de Acción*.

Entras a las minas, **pasando al 315**.

124

Ilustración VII

Una extraña máquina de guerra, un gran escudo sobre ruedas, aparece moviéndose con lentitud por el campo de batalla, completamente sembrado de cadáveres, y se acerca a la barricada. Numerosas flechas se clavan de inmediato en él, ya que los hombres de D'Val disparan una y otra vez intentando hacer mella en el enemigo.

De súbito, una figura envuelta en negros ropajes surge tras el escudo propulsado y alza un bastón negro contra la barricada. No tarda en caer herido por un flecha, pero antes ha proyectado con el bastón una flameante bola de fuego. Rueda por la llanura y explota con un tremendo estallido, arrojando al aire los cuerpos de los defensores y buena parte de la maltrecha barricada. A través de la nube de escombros y polvo ves que la caballería enemiga inicia la carga. Llevan todos ellos cascos de acero pulido adornados con plumas y corazas de brillante color escarlata. En la estela de la bola de fuego, abren brecha en la barricada y atacan sin cuartel. Un jinete espolea en dirección a ti su montura,

Una extraña máquina de guerra se acerca a la barricada.

con la lanza dirigida hacia tu pecho.

Si decides pisar firme y hacer frente al jinete, **pasa al 333**.

Si optas por volver al torreón a todo correr, **pasa al 107**.

125

Una sonrisa te ilumina el rostro al dar un potente tirón de la cuerda. Te vuelves para ver caer a tus enemigos en las profundidades del pozo. Desafortunadamente, lo único que cae es un pesado rastrillo que acaba de cerrar el paso al túnel. Tus enemigos ríen alborozados y se disponen a desenvainar las espadas.

No puedes rehuir el combate, y debes enfrentarte a ellos uno por uno, a medida que van saltando la pasarela.

Jefe de los guardianes del Túnel: Destreza en el Combate 20 Resistencia 30

Guardián del Túnel 1: Destreza en el Combate 18 Resistencia 26

Guardián del Túnel 2: Destreza en el Combate 16 Resistencia 24

Si vences, **pasa al 261**.

126

La oscuridad pronto engulle el paso de Ruanon, así que te ves obligado a hacer un alto y acampar. Tus hombres encienden una gran hoguera, y emplazas un vigía para prevenir la posibilidad de un ataque por sorpresa. Debes hacer una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA.

La noche transcurre sin incidentes y al amanecer desmantelas el campamento para proseguir cabalgando por el paso de Ruanon.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número obtenido está entre 0 y 4, **pasa al 25**.

Si está entre 5 y 9, **pasa al 171**.

127

Al arrastrarte por debajo del Elix para librarte de su peso, alcanzas a ver la terrible pelea que conmociona la cámara. Dos de tus hombres yacen muertos con las gargantas destrozadas por las ferocísimas bestias. Otro está atrapado bajo un Elix, con la espada hundía en el costado del animal. El explorador restante ha llegado a la escalera: lanza toda clase de golpes, a la desesperada, contra la cabeza y el cuello de un Elix que le atenaza el pie.

No queda rastro de los guardianes; han debido caer de espaldas al pozo y la oscuridad los ha engullido.

Si decides ayudar al explorador atrapado bajo un Elix, **pasa al 178**.

Si prefieres ayudar al explorador que combate al pie de la escalera, **pasa al 245**.

128

Te precipitas hacia la trampilla, pero el guerrero enemigo ha echado también a correr e intenta impedirte la huida.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si posees la disciplina de Caza añade 3 al número obtenido.

Si el total está entre 0 y 4, **pasa al 103**.

Si está entre 5 y 12, **pasa al 98**.

129

Pronto llegas a una zona del túnel que está bloqueada. En el suelo hay una amplia grieta, sobre la que se ha construido una pasarela. A pesar de lo endeble que es y de los muchos huecos que presenta el entramado, consigues llegar sano y salvo al otro extremo.

Tienes hambre, así que debes hacer una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA. [6]

Haz las anotaciones necesarias en tu *Carta de Acción* antes de **pasar al 309**.

130

Durante más de una hora bordeáis la orilla del río, que serpentea por las estribaciones de la cordillera de Maaken. El río Xane es por esta parte amplio, y la corriente, muy rápida; no hay el menor rastro de puentes o vados.

Si decides volver al cobertizo, **pasa al 68**.

Si optas por seguir el curso del río hacia el este, **pasa al 331**.

[6] Te toca a ti decidir, pero parece que usar Caza dentro de las Minas de Maaken no es muy realista.

131

La puerta no está cerrada, y se abre a un túnel tenuemente iluminado. Te encuentras en un aparte de la mina de construcción reciente, pues el maderamen está limpio y el suelo no se halla todavía pulido por el paso de los mineros y las vagonetas. El túnel conduce hacia el sur a lo largo de un kilómetro, para luego girar bruscamente al oeste.

Pasa al 185.

132

Tus hombres atan sus caballos y te siguen al interior de la taberna. Tras la barra hay una anciana mujer, con el rostro tenso y agrietado, como si acusara el sufrimiento. Lleva ropas de hombre, una camisa y unos pantalones de cuadros. La taberna está vacía, pero las mesas se hallan cubiertas de jarras de cerveza, muchas de ellas a medio beber.

Si no te sientes tranquilo en la taberna, **pasa al 67**.

Si decides interrogar a la anciana, **pasa al 287**.

133

Los bandidos te rodean desde tres flancos distintos, dispuestos a acabar contigo. Te atacan simultáneamente; debes combatir contra los tres como si se tratara de un único enemigo.

Patrulla de Bandidos: Destreza en el Combate 18 Resistencia 35

Si pierdes algún punto de RESISTENCIA a lo largo de este combate, **pasa al 17**.

Puedes rehuir el combate en cualquier momento echando a correr en dirección a Ruanon. **Pasa al 307**. [7]

Si vences el combate sin perder un solo punto de RESISTENCIA, **pasa al 265**.

134

No tardas en llegar a la boca de una mina. Dos tipos distintos de pisadas se adentran por el tenebroso túnel; a juzgar por su forma y tamaño deben de pertenecer a dos de tus exploradores. Das voces en la boca de la mina, pero no obtienes respuesta.

Si deseas adentrarte en el túnel, **pasa al 91**.

Si decides abandonar la búsqueda y volver sobre tus pasos por el sendero, **pasa al 191**.

135

Las ralas y desérticas planicies en que te encuentras no proporcionan el menor refugio donde esconderse de la horda de

[7] Pasa a la Sección 17, no a la Sección 307, si pierdes algún punto de RESISTENCIA mientras huyes.

bandidos. La relación en que os superan es de cuatro a uno; la vida o la muerte de todos tus hombres depende en este instante de tu decisión.

Si decides contraatacar a los bandidos con la esperanza de que una acción tan arriesgada los atemorice, **pasa al 284**.

Si prefieres dividir tu compañía, destacando a diez exploradores para que te sigan por el paso de Ruanon mientras el reto se dirige al oeste para atraer al grueso de los bandidos hacia las montañas de Durncrag, **pasa al 211**.

Si prefieres dirigirte al sur a galope tendido, confiando alcanzar el bosque de Ruanon antes de que los bandidos te den caza, **pasa al 30**.

136

El hombre herido se encuentra en un estado lamentable: tiene el brazo izquierdo completamente aplastado y varias costillas rotas.

Si posees la disciplina de Curación, **pasa al 313**.

Si no posees esta habilidad, **pasa al 216**.

137

Por todas partes el enemigo se bate desordenadamente en retirada, acompañado por los cuernos de combate de los bandidos, que exhortan a los derrotados guerreros a huir como sea del campo de batalla. Un D'Val lleno de júbilo emerge de entre la humareda, con los ojos brillantes como si fueran joyas bajo el visor del casco cubierto de polvo y sudor.

-¡Hemos vencido, Lobo Solitario! ¡Hemos derrotado al enemigo!

A tu alrededor, los hombres del Capitán se afanan en la reconstrucción de la barricada y en auxiliar a los compañeros heridos. Te entristece ver a muchos guerreros de Sommerlund que yacen sin vida sobre el campo de batalla, pero te anima el comprobar que son pocos comparados con las bajas que ha sufrido el enemigo.

El Capitán te acompaña al torreón, donde los expertos limpian y curan tus heridas con Laumspur. Estas hierbas te devuelven 6 puntos de RESISTENCIA.

-Hemos batido al enemigo, pero mucho me temo que no es mas que un triunfo temporal -dice el Capitán con el rostro ensombrecido-. Hemos de detener a tiempo el sacrificio de la hija del Barón de Vanalund si de verdad queremos evitar la catástrofe, pues nuestras fuerzas de nada nos servirán contra un adversario recién salido de la tumba.

Las poéticas palabras de la profecía vuelven a tu cabeza y un escalofrío te recorre la espina dorsal al darte cuenta de todo lo que tienes aún por delante. Dentro de tres días, cuando haya luna llena, Barraka sacrificará a la hija del Barón sobre el derruido altar de Maaken: un sacrificio que desatará la ira de los muertos del precipicio de Maaken, el abismo maldito. Sabes que tu deber es impedir este sacrificio a cualquier precio.

Pasa al 12.

138

Te encuentras en el centro de la rampa cuando uno de los guardianes se vuelve y te ve. Parpadea y se frota los enrojecidos ojos con incredulidad. Aprovechas el factor sorpresa y te abalanzas sobre él, confiando alcanzarlo antes de que se dé cuenta de lo

que ocurre. En cuanto empieza a gritar lo golpeas y cae rodando rampa abajo. El otro guardián desenvaina y se pone en pie, tambaleándose. Evidentemente, está muy borracho, y tu ataque lo saca de quicio: se te echa encima con la misma furia de un perro rabioso.

Guardián Borracho: Destreza en el Combate 13 Resistencia 29

Puedes rehuir el combate en cualquier momento internándote por el túnel que hay en este nivel. **Pasa al 81**.

Si vences, **pasa al 152**.

139

Envías a tres de tus hombres valle adentro, con la orden de que exploren la ruta y los bosques cercanos. Antes de que se vayan, les recuerdas que deben regresar en un plazo de dos horas.

Tienes hambre y debes hacer una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA. A pesar de la fatiga, tus hombres están alerta y preparados para entrar en acción; pasan ya tres horas desde que tus exploradores partieron, y no han regresado ninguno de los tres.

Si decides enviar a otros tres exploradores para que rastreen el bosque, **pasa al 206**.

Si prefieres esperar a que amanezca antes de investigar las causas de su desaparición, **pasa al 330**.

Si decides que proseguir en el lindero es excesivamente peligroso, estás aún a tiempo de cabalgar hacia el este en dirección a Eshnar, **pasando al 92**.

140

El crepúsculo pronto envuelve el sitiado pueblo de Ruanon; oculto en la oscuridad, comienzas a cruzar la explanada sembrada de cadáveres, rumbo al sur. Hay un antiguo camino que conduce a Maaken, pero se encuentra atestado de guerreros de Vassagonia. Deambulan en pequeños grupos, amohinados, curando a los heridos y doliéndose por la derrota; sin embargo, por muy desmoralizados que se encuentren, siguen siendo temibles enemigos. Sería demasiado arriesgado intentar cruzar por entre sus filas, de manera que deberás avanzar por entre la espesura del bosque.

Si decides aventurarte por entre los árboles que hay a la derecha del camino, **pasa al 70**.

Si prefieres aventurarte por entre los árboles que hay a la izquierda, **pasa al 314**.

141

No lleváis mucho rato cabalgando cuando una nube tormentosa rompe justo encima de vuestras cabezas; cae con fuerza la lluvia. En pocos instantes el camino, seco y polvoriento, se transforma en un lodazal. Bajo semejante aguacero será de todo punto imposible acampar, así que decides seguir adelante, confiando en que escampe pronto. A lo largo de la noche debes hacer una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA.

Al amanecer ha cesado la lluvia, pero tanto tú como tus hombres os encontráis verdaderamente cansados tras tan dura prueba.

Pasa al 253.

142

Ilustración VIII

Llega el crepúsculo, barrido por la lluvia y cargado de oscuridad. Un cortinón de lluvia cuelga sobre el pueblo fantasmal, y las salvajes discordancias de los vientos del precipicio de Maaken, que no cesa de propagar sus lamentos, te hacen sentir incómodo. Miras a tu alrededor y aguardas, con tu capa del Kai prieta sobre los hombros para protegerte del húmedo y helado aire.

Fue en este mismo paraje, durante la Edad de la Luna Oscura, donde el Rey Ulnar de Sommerlund acabó con la vida del más poderoso de los Señores de la Oscuridad, Lord Vashna. En un combate a muerte que tuvo lugar sobre el mismísimo borde del abismo, el Señor de la Oscuridad cayó fulminado por la Espada del Sol. Se suele decir que su grito agónico, al caer al abismo, perdurará hasta que llegue el día en que pueda cumplir su venganza sobre Sommerlund y la Casa de Ulnar. Se te contrae el estómago al pensar que este que vives podría ser el día señalado.

Durante unas cinco horas observas cuidadosamente cada detalle de la población ruinosa. Tu mente repite una y otra vez el primer verso del poema: «Cuando la luna brille sobre el templo…». Así que el templo ha de estar bajo tierra, y necesariamente tiene que haber una entrada que conduzca a él, pero ¿dónde?

Observas con suma cautela todas las grietas que se abren en el suelo, y descartas todas las posibilidades excepto dos: la puerta de una cripta que custodian dos guerreros de Vassagonia y un tramo de escalones de mármol que se adentra en el subsuelo por entre dos columnas partidas.

Si decides entrar al templo a través de la puerta que custodian los dos guerreros, **pasa al 183**.

Si decides intentar la entrada por los escalones de mármol, **pasa al 270**.

La entrada a la cripta la custodian dos guerreros de Vassagonia.

143

No importa con qué fuerza hayas asestado el mandoble: el puntal sigue firme en su sitio. De repente, tus perseguidores surgen de la oscuridad del túnel y cargan contra ti.

Aunque sólo son dos guardianes, hay otros que vienen detrás. Debes combatir contra ellos uno por uno.

Guardián del Túnel 1: Destreza en el Combate 16 Resistencia 22

Guardián del Túnel 2: Destreza en el Combate 15 Resistencia 21

Si consigues acabar con el primero, puedes eludir el otro combate, **pasando al 87**.

Si matas a los dos guardianes en combate, **pasa al 230**.

144

Saltas sobre el borde de la vagoneta como impulsado por un resorte, sin imaginar siquiera lo que te aguarda. El desmonte que bordea los raíles es muy elevado, y no te detienes a tiempo: caes al precipicio y te estrellas de cabeza contra la cantera que hay unos cien metros más abajo. Mientras caes, ves por un instante la horrorizada cara de tu desconocido amigo.

Aquí terminan tu vida y tu aventura.

145

El túnel desciende a lo largo de varios kilómetros por el interior de la roca. De vez en cuando te sorprenden enjambres de moscas

de las minas, o murciélagos que aletean en la oscuridad atraídos por tu calor corporal.

Finalmente llegas a una cámara en la que han construido una pequeña cabaña con maderos adosados a la pared. Te encuentras enormemente cansado y necesitas dormir.

Si quieres descansar en la cabaña, **pasa al 322**.

Si prefieres seguir adelante sin hacer caso de la fatiga, **pasa al 162**.

146

El bandido cae al agua y desaparece de la vista, arrastrado por la corriente. Saltas de una piedra a otra en persecución de los dos bandidos que han sobrevivido a vuestra emboscada; huyen hacia el otro extremo para alertar a los otros guerreros que custodian la carreta. En cuanto éstos aparecen, ves horrorizado que van provistos de arcos: apuntan hacia tus soldados con mortífera puntería.

Cuando les gritas para advertirles, una flecha de hierro te roza la cabeza y te derriba, de espaldas, sobre las oscuras y rápidas aguas del río Xane.

Pasa al 272.

147

El guardián te oye acercarte y se da la vuelta en redondo. Se queda mirándote boquiabierto y desenvaina. Debido a la sorpresa que supone tu ataque, cualquier punto de RESISTENCIA que pierdas en el primer asalto no es efectivo.

Guardián del Puente: Destreza en el Combate 14 Resistencia 23

Si vences el combate, **pasa al 280**.

148

Ilustración IX

-¡A mí, a mí! -La voz del Capitán D'Val se oye en todo el campo de batalla, por encima del fragor-. ¡Acudid a mí, soldados!

El valiente Capitán reúne a su alrededor una nutrida y escudada cuña de soldados y carga contra el flanco de la caballería enemiga. Éstos retroceden y franquean en el paso a los soldados de Sommerlund, que avanzan con inexorable potencia. Un heraldo de Vassagonia, cuya armadura escarlata está desgarrada, con la cara cubierta de sangre, se despega del grueso del ejército y toca a retirada. Contemplas cómo los bandidos supervivientes espolean sus monturas y se alejan al galope, intentando escapar sin orden ni concierto por entre los restos de la barricada. Agarrotados por la fatiga y el pánico, cabalgan a la desesperada por entre sus propios compañeros de a pie, que avanzan para apoyarlos. La infantería desfallece y cede ante el peso de su propia caballería.

Un heraldo de Vassagonia se despega del grueso del ejército y toca a retirada.

El Capitán D'Val conduce a sus hombres hasta la barricada y dirige una andanada mortal compuesta por infinidad de flechas que se desploma sobre la desordenada infantería. Es el golpe definitivo. Arrojan sus armas y echan a correr como alma que lleva el diablo por entre las nubes de flechas que les llueven por todas partes.

Un grito de guerra, orgulloso y resonante, los persigue a través de la llanura:

-¡Por Sommerlund, por Sommerlund!

Pasa al 137.

149

Un tremendo sentimiento de culpa se apodera de ti en cuanto reconoces los amuletos. Son los símbolos de una Orden Santa compuesta por monjes conocidos como Los Redentores, que forman una orden dedicada a la peregrinación, la oración y las artes curativas.

Lamentas tu precipitada acción y devuelves cuidadosamente los amuletos a los cuellos de los monjes.

Pasa al 188.

150

Las huellas conducen a la entrada de una mina cuya boca está prácticamente cubierta por la maleza. Al echar un vistazo en el interior del tenebroso túnel compruebas que la mayoría de los pilares y las vigas que en su día sostuvieron el techo se han venido abajo. El suelo está atiborrado de montones de tierra cubiertos de moho; por entre ellos discurre un riachuelo de agua teñida por el mineral.

Las huellas de cascos terminan a la entrada, pero otras huellas de pies se adentran en la mina.

Si decides enviara a tus hombres en busca de los caballos, **pasa al 164**.

Si optas por seguir las huellas de pasos y adentrarte en la mina, **pasa al 288**.

Si deseas abandonar la búsqueda, puedes volver a lo largo del camino de la colina, **pasando al 6**.

151

El piso del túnel está cubierto por restos podridos de roedores. El ruido de los huesos al quebrarse te hace torcer la cara en un gesto de asco mientras tus hombres y tú avanzáis paso a paso sobre los malolientes deshechos.

Llegas a un punto en donde el túnel traza una abrupta curva en dirección al este; se puede ver el reflejo de unas antorchas sobre las rugosas paredes. Un rápido vistazo revela la presencia de dos guerreros armados que custodian un pozo abierto en una cámara iluminada.

Si deseas hacer una señal a tus hombres para atacar a los guardias, **pasa al 320**.

Si optas por intentar atraerlos hacia el túnel y capturarlos vivos, **pasa al 197**.

152

Al registrar el cuerpo encuentras los siguientes objetos:

Una Espada

6 Coronas de Oro
Alimento para dos Comidas
Una Llave de Bronce

Puedes guardar cualquiera de ellos, pero no olvides hacer las anotaciones necesarias en la *Carta de Acción*.

Al girar para entrar en el túnel, aparece un guardián en la rampa inferior. Te ve y da la señal de alarma: sopla en un cuerno de guerra que lleva colgado del cuello. No te quedas allí para ser testigo de la respuesta que pueda tener su señal de alarma. Con el sonido del cuerno zumbándote en los oídos, huyes por el túnel a la carrera.

Pasa al 81.

153

Sueltas la flecha, que sale disparada hacia el jefe enemigo. Pero éste consigue verla a tiempo y se protege con su escudo de acero. El corazón se te encoge al advertir que desvía la flecha; se estrella inofensivamente contra el muro del torreón. Antes de que te dé tiempo a disparar de nuevo pierdes el arco. Te lo arrebata un guerrero enemigo. Está de pie por encima de ti, sobre la barricada, y no puedes esquivar su ataque.

Guerrero de Vassagonia: Destreza en el Combate 17 Resistencia 26

Habías envainado el arma para usar con comodidad el arco: el guerrero se abalanza sobre ti antes de que puedas defenderte. Por tanto, tienes que restar 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante los 2 primeros asaltos. Si sigues vivo en el tercero, consigues desenvainar el arma y devolver el golpe.

Si vences, **pasa al 174**.

154

En cuanto tienes la seguridad de que los bandidos ya no os pisan los talones, haces un alto para reunir a tus hombres, exhaustos y maltrechos. Sólo diez sobreviven: el resto ha sido capturado o aniquilado. Al tener la retirada hacia Sommerlund cortada por los bandidos no te queda más remedio que proseguir rumbo al sur.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número obtenido está entre el 0 y el 2, **pasa al 120**.

Si está entre el 3 y el 9, **pasa al 51**.

155

Tras la jauría de dogos, que se acerca implacablemente, ves a un docena de arqueros enemigos que se prepara para alcanzarte. Incluso si sobrevives al tremendo ataque de los perros y a sus garras y colmillos, los arqueros darán cuenta de ti con facilidad. Sin perder un solo instante, te das la vuelta y echas a correr hacia Ruanon a toda la velocidad que te permiten las piernas.

Pasa al 225.

156

El túnel desemboca en seguida en la base de un pozo minero: hay una escalera fijada a una de las paredes. Asciende hasta otro túnel situado a unos cincuenta metros por encima de donde te encuentras, para desaparecer por la pared oeste. No hay otra salida del pozo.

Si quieres subir por la escalera hasta el nivel superior, **pasa al 212**.

Si optas por volver sobre tus pasos hasta la cámara anterior y tomar allí el túnel que se dirige al sur, **pasa al 101**.

157

Te encuentras tan cansado que es preciso que hagas un alto y duermas un rato. Despiertas varias horas después, verdaderamente repuesto. Recobras 1 punto de RESISTENCIA y prosigues explorando el túnel.

Pasa al 309.

158

El estómago se te sube a la boca al precipitarse el bote al vacío. Descendéis dando vueltas durante un tiempo que parece una eternidad, y caes de cabeza al agua. El impacto es tan violento que recibes un fuerte golpe y quedas sin sentido. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA.

Cuando despiertas te encuentras boca abajo sobre una orilla de guijarros y lodo. Te estalla la cabeza y te arden los pulmones. Has perdido la Mochila y todo su contenido. Aunque ves borrosamente, pronto te das cuenta de que estás solo. No queda la menor huella del bote ni de tus hombres.

Haz los cambios necesarios en tu *Carta de Acción* y **pasa al 219**.

159

Te tumbas con el rostro pegado al suelo, la respiración contenida y los músculos tensos, esperando a que la patrulla pase de largo.

Cientos de minúsculos insectos revolotean en todas direcciones por entre las mieses. Se te ponen los pelos de punta al pensar que el enjambre se te mete por las mangas y por el cuello, hasta invadirte el cuerpo entero. Una gota de sudor te rueda por la mejilla, y poco te falta para soltar un grito y delatar tu escondite.

Los bandidos pasan a pocos centímetros de ti, completamente ajenos a tu presencia. Cuando te has asegurado de que han desaparecido, te pones de pie de un salto y comienzas a rascarte los picores. Te quedas de una pieza al descubrir que tienes las piernas cubiertas de insectos que se están dando un festín a costa de tu sangre. Rasgando tus ropajes, vacías las botas y los quitas de la piel, antes de seguir adelante a toda velocidad. Sin embargo, los insectos, al chuparte la sangre, te han robado 2 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al 204.

160

Escoltado por cinco exploradores, avanzas por el retorcido camino que se adentra por entre las rocas en dirección a la cabaña. Las ásperas paredes de roca viva están cubiertas por un húmedo musgo en el cual se abre una curiosa puerta de forma oval. No hay ventanas. Has desmontado y te acercas a la entrada cuando, de repente, oyes que una voz surge del interior y dice:

-Adelante, Lobo Solitario. Te estaba esperando.

Si decides abrir la puerta y entrar, **pasa al 84**.

Si decides empuñar un arma y abrir la puerta de golpe, **pasa al 205**.

Si prefieres ordenar a tus exploradores que entren ellos, **pasa al 306**.

161

Te pones la capucha de tu capa del Kai y te agazapas en el fondo de una de las vagonetas, conteniendo la respiración. A través de una rendija ves una procesión de hombres extenuados y harapientos que se arrastran por el túnel. Los empuja una escolta de bandidos, que golpean con el látigo a cualquiera que se rezague. Sientes un súbito tirón, pues la vagoneta en que estás escondido se pone en movimiento. Por encima del borde ves un rostro ajado y sudoroso que te contempla. Parece haberse dado cuenta de la situación, pues te dice:

-Echa a correr hacia la izquierda cuando yo te diga -susurra.

En cuanto la vagoneta emerge del túnel te invade la luz del sol. A través de la rendija ves cuál es el destino que te espera: las vagonetas van a dar a un terraplén, desde donde el contenido es

volcado sobre un gran montón de mineral. Pero tus observaciones terminan en cuanto oyes el susurro:

-¡Ahora!

Si decides saltar de la vagoneta y echar a correr hacia la izquierda,**pasa al 27**.

Si decides saltar de la vagoneta y echar a correr hacia la derecha, **pasa al 144**.

Si decides no hacer caso del aviso y quedarte donde estás, **pasa al 294**.

162

De la cámara puedes salir por dos túneles distintos. Uno se dirige al oeste y otro al sur.

Si decides dirigirte al oeste, **pasa al 214**.

Si decides dirigirte al sur, **pasa al 117**.

163

Te das la vuelta y te alejas del guerrero a todo correr, pero tropiezas contra la rueda de un carro y caes al suelo. Le oyes reír maliciosamente a tus espaldas, pero de súbito la risa se transforma en un grito de horror. Al incorporarte, ves que una flecha se le ha incrustado en el cuello.

Pasa al 249.

164

Inesperadamente se oye el agudo trompetazo de un cuerno de guerra; la sangre se te hiela en las venas. Guerreros bandidos armados de pies a cabeza y cubiertos con armaduras de color rojizo saltan del follaje y se abalanzan sobre tus hombres. No las tienes todas contigo, pues están en una proporción de tres a uno. Posiblemente no haya forma de escapar a esta emboscada.

Si decides dar a tus hombres la orden de plantar cara, **pasa al 299**.

Si optas por una retirada estratégica al interior de la mina, **pasa al 52**.

165

Regresas al escenario de los juglares a tiempo de probar la cena que han preparado para vosotros. El humeante puchero desprende un apetecible olor.

Si deseas probar la comida, **pasa al 319**.

Si prefieres rechazar la invitación, debes hacer una Comida de las que llevas en la Mochila o perder 3 puntos de RESISTENCIA. **Pasa al 13**.

166

Adviertes que el carromato está lleno de bandidos dormidos. Si despertasen antes de que tú y los tuyos consiguieseis cruzar el río sin ser vistos, o antes de que callarais a los seis que están pescando, os costaría mucho trabajo evitar el caer prisioneros o morir a sus manos. Decides que el riesgo de cruzar el río por

este punto es demasiado elevado, así que haces una señal a tus hombres para seguir hacia el este.

Pasa al 232.

167

Te agrada descubrir una Mochila de minero y una Pala[8] en el fondo de la vagoneta. Dentro de la Mochila hay alimento suficiente para una Comida. Te echas la Mochila al hombro antes de intentar trepar por el escarpado túnel.

Haz las anotaciones debidas en la *Carta de Acción* y **pasa al 185**.

168

Ilustración X

Separas las dos mitades de tu Esfera de Fuego de Kalte y alzas ambas semiesferas sobre tu cabeza mientras caminas, adentrándote en la bóveda. Sueltas una exclamación de pavor al ver que un espantoso ser de piel negra se encuentra agazapado cerca del techo. Sus ojos satánicos y sombríos contemplan todos y cada uno de tus movimientos, a la vez que abre y cierra la boca musitando silenciosas maldiciones. De repente, salta de la cornisa y te ataca.

Si posees la Espada del Sol, **pasa al 34**.

Si no posees este Objeto Especial, **pasa al 85**.

[8]Si quieres quedarte con la Pala, ésta ocupa dos espacios en la Mochila (cf. Sección 213, Sección 269, y Sección 322).

Ojos satánicos y sombríos contemplan todos y cada uno de tus movimientos.

169

Te abres camino por entre el denso follaje y de repente, tropiezas en un desnivel del terreno y te precipitas estruendosamente sobre un ancho del sendero. A menos de tres metros de ti se encuentra un bandido arrodillado, que está observando los cascos de su caballo y trata de extraer, con ayuda de una afilada daga, una piedra que se le ha incrustado al animal. El ruido que has hecho al caer le ha puesto en guardia, y se abalanza sobre ti dispuesto a acabar contigo.

Guerrero Bandido: Destreza en el Combate 16 Resistencia 24

Si vences el combate te da el tiempo justo a ver que un nutrido grupo de bandidos te cierran el paso desde el norte. Los descubres a tiempo de escapar.

Pasa al 123.

170

Subes por la escalera de caracol por espacio de cinco minutos, hasta alcanzar el nivel superior. Allí, un túnel se dirige hacia el sur. Avanzas a lo largo del húmedo y maloliente pasadizo. Poco después llegas a un punto en el que el pasadizo gira bruscamente hacia el oeste. Más adelante ves a tu derecha una escalera que baja.

Si decides bajar por ella, **pasa al 228**.

Si optas por seguir adelante por el túnel, **pasa al 221**.

171

Kilómetro tras kilómetro avanzas a caballo por el desolado paisaje del paso de Ruanon.[9] Sin embargo, a pesar de vista tan poco confortante, tus hombres parecen gozar de un humor excelente. Entonan animadas canciones de marcha para aplacar el tedio del viaje y para aquietar el temor de lo que os pueda aguardar más adelante. A lo largo de la tarde se van acumulando nubes tormentosas sobre las montañas de Durncrag, al oeste, y el rumor de lejanos truenos os advierte de una lluvia inminente.

La tarde ya está avanzada cuando tus exploradores descubren una taberna y una posada en pleno camino. Se trata de una gran edificio de piedra que cuenta con una fortificación auxiliar.

Si decides refugiarte durante la noche en la posada, **pasa al 63**.

Si decides hacer frente a una posible tormenta y continuar cabalgando hacia el sur, **pasa al 141**.

[9]Has entrado en las Tierras Salvajes al sur del Desfiladero de Moytura. No puedes usar Caza para ignorar los requerimientos de Comida en este área desolada.

172

Reconoces el acento oriental de las voces: son guerreros bandidos de Vassagonia. Hay al menos cuatro, y discuten acerca de lo que harían en caso de encontrar a un intruso en las minas. Decides que la mejor parte del valor es la prudencia y vuelves a la galería. Te aseguras de que no te siguen y te introduces por el túnel que continúa hacia el oeste.

Pasa al 55.

173

El puntal de madera es muy resistente: sólo podrías derribarlo con un potentísimo golpe.

Si posees la Sommerswerd (también llamada Espada de Sommer o Espada del Sol), **pasa al 275**.

Si no posees la Sommerswerd, elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si posees un Pico o una Pala, añade 2 al número obtenido.

Si el total está entre 0 y 6, **pasa al 143**.

Si está entre 7 y 11, **pasa al 179**.

174

Muchos más guerreros enemigos consiguen franquear la ruinosa barricada y avanzar hacia ti. Arrojas el arco y echas a correr en dirección a un gran barril de agua custodiado por un fornido sargento de Sommerlund. Alrededor del barril el suelo está tapizado de cadáveres de enemigos.

-¡Dispara contra el jefe! -le gritas a la vez que señalas al oficial enemigo. El sargento apunta y dispara su arco con un solo y preciso movimiento. La flecha surca el aire cubierto de humaredas y atraviesa la coraza del jefe enemigo. Lentamente, sus crueles ojos parpadean y se cierran. Cae de la silla de montar con la flecha profundamente alojada en el corazón.

Pasa al 148.

175

Sin llegar a recorrer un solo kilómetro se produce el desastre. De repente, un explorador que cabalga delante de ti suelta un espantoso chillido de dolor: un disco de afilado acero se le ha hincado en el pecho. Infinidad de discos surcan el aire en todas las direcciones con mortíferos silbidos. Antes de caer en manos de los asesinos ocultos, alejas a tus hombres al galope.

Cuando por fin tascas el freno de tu sudoroso caballo te encuentras a más de cinco kilómetros del escenario de la emboscada, y a tu lado quedan tan sólo cuatro hombres. La detención debe ser breve, pues el enemigo probablemente está ya tras vosotros. Con el espantoso eco de los mortíferos discos de acero

zumbándote todavía en los oídos, diriges al resto de la compañía hacia el sur, por el camino principal.

Pasa al 297.

176

Con un choque tan violento que podría haberle roto los huesos a cualquiera, tu montura se estrella contra los flancos del ejército enemigo. Te ves proyectado por encima de tu caballo y caes al suelo. El impacto te deja aturdido y no alcanzas a ver la espada que se te clava en el hombro. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. A continuación te enfrentas al enemigo que te ataca. No puedes eludir el combate; debes combatir a muerte con él.

Guerrero Bandido: Destreza en el Combate 17 Resistencia 25

Si vences, **pasa al 7**.

177

No has dado más que el primer paso hacia el interior de la caverna cuando un certero golpe te alcanza en plena nuca y te derriba, dejándote sin sentido. Te habían visto dos guardianes en plena bifurcación, a tenor de lo cual te han tendido esta emboscada. Te arrebatan todo tu equipo y conducen tu cuerpo, inconsciente y maniatado, a presencia de los hombres de Barraka, que te meten en una celda.

Eres incapaz de evitar el sacrificio. Cuando llega el momento en que se abre la puerta de tu celda, la mano que hace girar la llave es esquelética y descarnada.

Tu vida y tu misión terminan aquí.

178

Arrastras al Elix para que salga el explorador y entonces ves que está muerto. La bestia le ha hundido los colmillos, afilados como agujas, en pleno corazón.

Agarras el arma y te vuelves para ayudar al otro explorador, que en este momento sufre el ataque de dos bestias. Un tercer Elix salta sobre ti desde el otro extremo de la cámara, pero le clavas el arma en pleno aire, y cae al pozo dando vueltas y rugiendo desesperadamente.

Pasa al 245.

179

El puntal se astilla y se parte en dos. Un temblor recorre el suelo, haciéndote tropezar y caer; rápidamente te pones en pie. Echas a correr hacia otra zona más segura: un derrumbe de tierra suelta y piedras llena el túnel a tus espaldas. A causa de la onda expansiva vuelves a caer al suelo cuan largo eres; el aire está lleno de polvo. Te pones en pie y sigues adelante, pero te cuesta una media hora llegar a la parte del túnel en la que el aire está limpio y arden todavía algunas antorchas.

Pasa al 335.

180

Desde el cobertizo, una rampa resbaladiza desciende hasta la orilla. Uno de tus hombres alza la pesada reja de protección y el resto de ellos empuja el bote. Te subes a bordo con tal fuerza que caes hacia adelante. Cuando consigues desenredarte de entre tus hombres, el bote está ya firmemente depositado sobre las

aguas del río. Agarras un remo y luchas junto con tus soldados por mantener el bote en el centro de la corriente, que resulta ser más veloz de lo previsto a medida que recorre el pie de la cordillera de Maaken. Sin embargo, una vez que conseguís controlar el bote te encuentras enfrentado a un inesperado peligro: el río desaparece de súbito en el interior de la roca, justo debajo de una enorme cornisa granítica. Es demasiado tarde para evitar la entrada, así que al penetrar en la caverna interior, oscura como boca de lobo, te preparas para afrontar los ocultos peligros que puedan abordarte.

Pasa al 241.

181

La vibración del arco del tirador y el susurro de la flecha al surcar el aire son los últimos sonidos que oirás en este mundo. La flecha te atraviesa el cráneo y mueres al instante.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

182

Emplazan los carromatos formando un círculo en cuyo interior acampáis. Ordenas que un explorador recorra el perímetro. Los juglares levantan un pequeño escenario sobre el cual aparece Yesu. Invita a que guardéis silencio mientras anuncia el título de la pieza: «Los valientes guerreros de Sommerlund», elección que tus hombres reciben con fuertes aplausos.

Mientras dura la actuación te percatas de algo ciertamente extraño: uno de los actores emplea una espada que no sólo es de verdad, sino que, además, es una de las que se otorgan a los oficiales de la caballería de Sommerlund. Tras la representación, te

acercas al hombre para preguntarle por la espada. Te mira con inocultable nerviosismo y de repente se escabulle hacia la oscuridad que le brinda uno de los carromatos dispuestos en círculo.

Si decides darle caza y posees además las disciplinas del Kai de Caza o de Rastreo, **pasa al 332**.

Si no posees ninguna de ellas pero decides perseguirle de todas formas, **pasa al 58**.

Si decides dejarlo marchar y reunirte con tus hombres, **pasa al 165**.

183

Consigues alcanzar un grupo de zarzales que crecen cerca de la entrada de la cripta. Desde tu escondite puedes observar los movimientos de los guardianes de Vassagonia sin que nadie te detecte. Aparecen otros soldados a caballo, que entran en Maaken procedentes del norte.

-¡La contraseña! -gritan los guardianes de la cripta.

-Lohn -contestan los soldados. Se abren las puertas y se les deja el paso franco.

Ahora que conoces la contraseña, decides tratar de entrar de forma semejante. Mantienes el capuchón de tu capa bajado, y tus rasgos -que te delatan como procedente de Sommerlund- permanecen en la sombra. Comienzas a caminar en dirección a los guardianes.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si posees la disciplina de Camuflaje, añade 4 al número escogido.

Si el total está entre 0 y 6, **pasa al 198**.

Si está entre 7 y 13, **pasa al 338**.

184

Te encuentras tan sólo a diez metros del enemigo cuando disparan sus arcos. Milagrosamente, no te alcanzan las flechas, pero debes combatir a solas, pues tres de tus hombres han caído y el cuarto está herido en el brazo, por lo que no puede empuñar su arma. Al atacarles, los fieros guardianes se deshacen de sus arcos y echan mano a las espadas. Te ves obligado a retroceder, ya que no puedes hacer frente a seis guerreros iracundos.

Si pese a todo decides luchar contra ellos, **pasa al 202**.

Si optas por arrojarte por encima del pretil del puentecillo para evitar su ataque, **pasa al 342**.

185

Estás hambriento, así que debes hacer una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA.[10] Después sigues adelante por el túnel, que recorre varios kilómetros antes de desembocar en una larga y desierta galería.

Pasa al 40.

186

Los bandidos de Vassagonia salen de sus escondrijos y cargan; das la orden de disparar. Una nube de flechas cae sobre los hombres armados y las endurecidas puntas logran penetrar las corazas de color escarlata. La primera oleada de asaltantes cae; la segunda se echa atrás. Otra andanada les hace retroceder hacia las ruinas para reorganizarse.

Aquí y allá hay grupos de bandidos que han sobrevivido a las flechas y han alcanzado la barricada. La mayor parte de ellos cae al intentar atravesarla, pero una pequeña sección en la que parecen estar los combatientes más osados se ha abierto paso por una brecha cercana a tu puesto. De repente, un corpulento guerrero que lleva el cabello aceitoso atado atrás y tiene la cara llena de cicatrices salta sobre el carromato y te ataca.

[10]Te toca a ti decidir, pero parece que usar Caza dentro de las Minas de Maaken no es muy realista.

Guerrero de Vassagonia: Destreza en el Combate 18 Resistencia 25

Puedes eludir el combate en cualquier momento saltando del carromato: **pasa al 66**.

Si vences la pelea, **pasa al 243**.

187

Al volver a la resplandeciente luz matinal te deshaces de la antorcha y haces una señal a tus hombres para que se reagrupen. De la compañía original no queda sino una pequeña parte, y es preciso que decidas qué acción emprender. Sin embargo, en el momento en que estás a punto de dirigirte a ellos, te ves bruscamente interrumpido.

Pasa al 164.

188

Ordenas a tus hombres que entierren a los dos cadáveres antes de volver al refugio que ofrece la cúpula de mármol. Tienes hambre y debes hacer una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA. Dispones una guardia alrededor de las ruinas del templo y te preparas a pasar la noche, pues tienes verdadera necesidad de descansar.

Pasa al 233.

189

Intentas desesperadamente hacer avanzar la endeble embarcación hacia la orilla, pero en cuanto sumerges los remos te son

arrebatados de las manos. Con los ojos como platos a causa del horror, ves que el soldado cae al oscuro río arrastrado por un grueso y viscoso tentáculo. De repente, oyes un tremendo crujido, pues otro tentáculo trata de abrirse camino por debajo de la quilla. El ataque es de tal violencia que el bote se eleva por los aires y caes a las aguas heladas.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número obtenido está entre 0 y 4, **pasa al 234**.

Si está entre 5 y 9, **pasa al 47**.

190

Sales del túnel, maldices el retraso y tomas el otro pasadizo tan aprisa como puedes.

Pasa al 335.

191

Pronto llegas a un cruce en el que el sendero se une al camino principal. Abandonado en una cuneta hay un carromato quemado.

Si quieres examinar el carromato, **pasa al 337**.

Si optas por no hacer caso del carromato, puedes proseguir tu camino hacia el sur. **Pasa al 297**.

192

Estás a menos de dos metros de la puerta cuando un bandido entra por ella. Instintivamente, te haces a un lado, pero no te

da tiempo a esquivar la puntiaguda alabarda que lleva. El acero, helado, se te incrusta en el pecho y te quedas contemplando impotente cómo fluye la sangre y te inunda el dolor. La herida es fatal; morirás en breves segundos.

Aquí terminan tu vida y tu aventura.

193

Ilustración XI

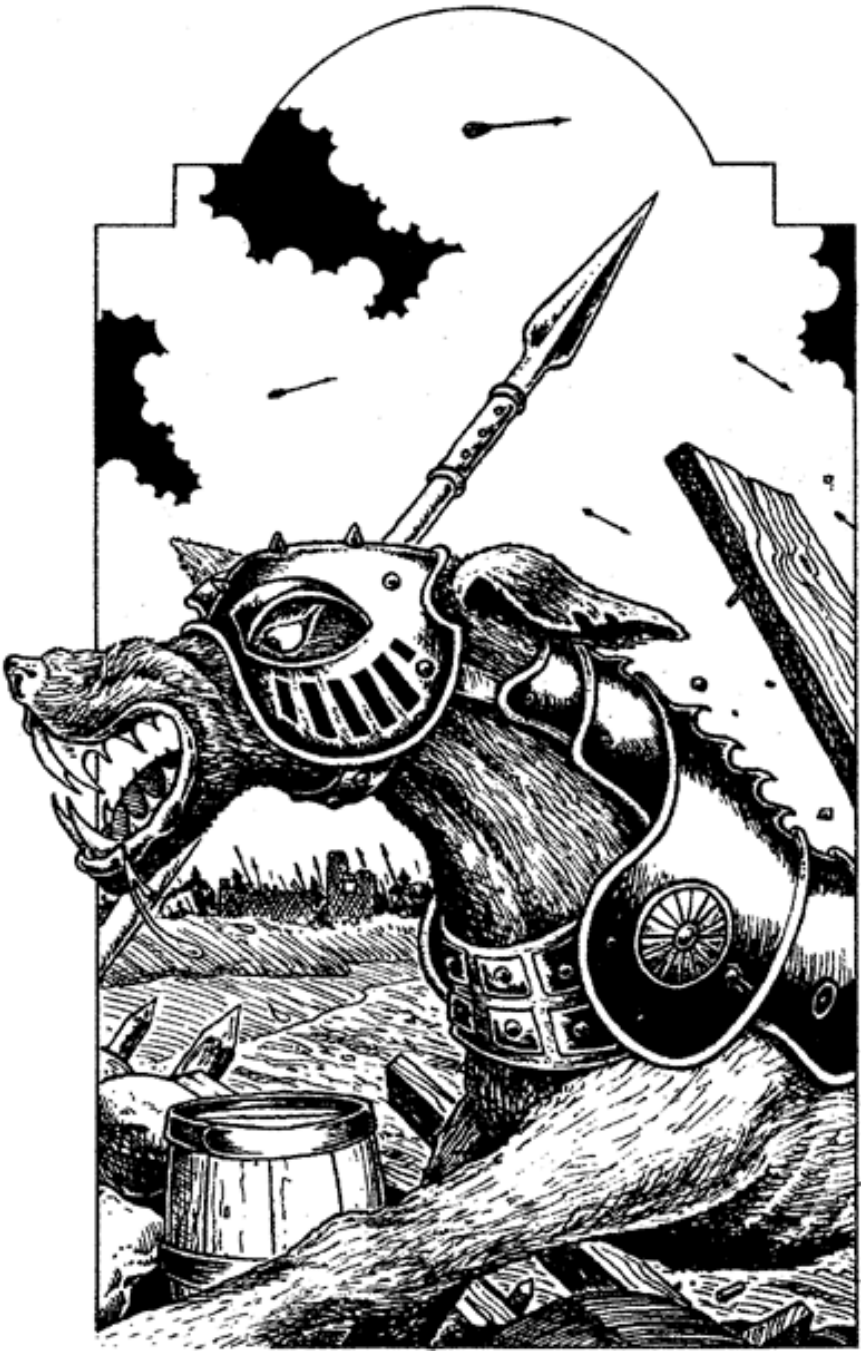
Sin dejar de gruñir y aullar, los dogos se lanzan contra la barricada con los ojos resplandecientes de color carmesí a la luz de la batalla. Saltando por entre los cadáveres y los moribundos la emprenden contra los defensores de Sommerlund. A tu alrededor, los soldados caen desgarrados por los colmillos de los dogos. Al ver que uno de los perros se abre camino por entre los sacos y los barriles de la barricada, retrocedes, pero antes de que se te eche encima te adelantas y acabas rápidamente con él de un solo golpe. Otro dogo se te abalanza por la espalda y te hace caer sobre la barricada, de la que ya queda poco: antes de poder librarte de él otros dos animales te hincan los colmillos en la pierna.

Dogos de Vassagonia: Destreza en el Combate 17 Resistencia 30

Si sigues con vida tras 2 asaltos o si has vencido en los dos primeros asaltos, **pasa al 311**.

194

El golpe te derriba, y caes de espaldas a las heladas aguas negras. Consigues volver a la superficie a tiempo de tomar aire, antes de que un tentáculo se te enrolle en las piernas y te arrastre hacia el fondo.



Sin dejar de gruñir y aullar, los dogos se lanzan contra la barricada.

Elige un número al azar en la *Tabla de la Suerte* y anótalo en el margen de tu *Carta de Acción*. En este caso, el 0 equivale a 10. Este número significa el número de asaltos que eres capaz de aguantar bajo el agua antes de empezar a perder puntos adicionales de RESISTENCIA, debido a la falta de oxígeno. Si posees la disciplina del Kai de Poder Mental sobre la Materia, añade 2 al número que hayas obtenido.

Pulpo gigante: Destreza en el Combate 16 Resistencia 37

Afronta este combate de la forma habitual. Si el combate llega a durar más asaltos de los que puedes aguantar bajo el agua, perderás 2 puntos de RESISTENCIA adicionales cada asalto debido a la falta de oxígeno.

Si vences el combate, **pasa al 32**.

195

Oyes el chirrido de la barra del cerrojo y en la puerta de la posada aparece un hombre fornido vestido con un jubón de cuero.

-Bienvenido a mi humilde posada, señor. Os ruego disculpéis mis sospechas, pero es que ésta es una zona muy peligrosa; el menor error podría costarnos la vida.

Haces una indicación a tus hombres para que metan los caballos en el establo y sigues al posadero hacia el interior. El salón más parece una armería que un comedor. Carcajes repletos de flechas se encuentran alineados junto a cada una de las ventanas, cubiertas por rejas de hierro; en la pared del fondo hay una larga hilera de lanzas. El lugar está desierto por completo, a excepción de dos jóvenes ciertamente parecidos al posadero. Uno de ellos levanta la cabeza vendada.

Preguntas al posadero cuánto os costará pasar allí la noche, y te sorprende oír su contestación.

-Nada -dice, a la vez que aparta las mesas de tal forma que tus hombres puedan instalarse por el suelo-. El hecho de que paséis la noche aquí tiene para nosotros más valor que el oro. Unos bandidos nos atacan noche tras noche desde la última luna llena.

En cuanto el último de tus hombres regresa de los establos, cierran y protegen las puertas con gruesas barras de hierro. Ha empezado a llover; a tus hombres les alivia permanecer a cubierto, descansando sin sufrir el frío ni la humedad.

Si deseas interrogar al posadero acerca de los bandidos que les asedian noche tras noche, **pasa al 239**.

Si prefieres preguntarle qué noticias ha tenido de Ruanon a lo largo del último mes, **pasa al 266**.

Si optas por no hacerle preguntas, puedes disponerte a descansar; **pasa al 324**.

196

El resplandor de un relámpago rasga el tormentoso cielo, iluminando así a los bandidos que hay agazapados en el establo. Agachado en el alféizar de la ventana, haces una señal a tus hombres para que estén preparados. Te dejas caer sobre el tejado y

descubres con terror que la cubierta de ramas y barro es demasiado delgada y se astilla bajo tu peso; caes sobre una pila de heno. Afortunadamente no sufres ni un rasguño y te pones inmediatamente en pie, pero te encuentras con un bandido a escasos centímetros de la nariz; tiene el arma elevada y se dispone a abatirla sobre ti.

Guerrero Bandido: Destreza en el Combate 16 Resistencia 23

No puedes eludir el combate.

Si vences, **pasa al 217**.

197

Dejas caer una piedra para atraer a los guardianes. ¡Funciona! Al punto oyes sus pasos, acercándose. Atacáis. Los guardias apenas tienen tiempo de suspirar: tus hombres surgen de la oscuridad y los apresan. Una vez desarmados, les atan las manos y los conducen hacia la cámara iluminada.

Si decides registrarlos, **pasa al 268**.

Si prefieres interrogarlos, **pasa al 76**.

Si por el contrario optas por abandonarlos y seguir tu camino, **pasa al 64**.

198

A los guardianes ni les intimida ni les engaña tu bravata: desenvainan sus espadas y se lanzan al ataque. Debes combatir contra ellos como si fueran un solo enemigo.

Guardianes de la cripta: Destreza en el Combate 18 Resistencia 30

Si vences, **pasa al 229**.

199

Entras en seguida en una gran cámara dividida en dos por un profundo pozo minero. La boca del pozo la cruza una gran pasarela; de este lado la custodia un guerrero de piel cetrina. Está alerta, debido a los gritos de tus perseguidores. En cuanto te ve, echa a correr hacia una cuerda que cuelga del techo, dejando la pasarela libre. Tus perseguidores se encuentran ya casi encima de ti.

Si quieres echar a correr y atravesar la pasarela, **pasa al 271**.

Si prefieres intentar impedirle que alcance la cuerda y atacarle, **pasa al 56**.

200

El bosque hierve de bandidos que patrullan, pero tu rápido ingenio y tu conocimiento del Kai te ayuda a la hora de permanecer oculto a sus ojos. Finalmente, llegas al extremo de la arboleda. Contemplas una amplia extensión de campos a cuyo término debe de encontrarse Ruanon. La visión que se te ofrece a los ojos es ciertamente descorazonadora.

Buena parte del pueblo minero ha sucumbido a las llamas. Las renegridas ruinas de todo lo que en su día fueron tiendas, granjas y tabernas no pasan ahora de ser humeantes montoncillos carbonizados. Empiezas a temerte lo peor, es decir, que Ruanon esté completamente destruido; entonces un golpe de brisa aclara la neblina y la humareda que cuelga como un cortinón oscuro sobre las ruinas. Dentro del perímetro de los edificios quemados se

ha construido una barricada en torno a una torre de piedra. Sobre la torre campea todavía una bandera reducida a jirones, proclamando cierta esperanza: es la bandera solar de Sommerlund, cuyo borde está bordado en hilo blanco: es, pues, el estandarte de la caballería del Regimiento del Rey.

El súbito crujir de una rama te deja helado. Te das la vuelta a tiempo de ver a tres bandidos que se arrastran sigilosamente hacia ti. A la luz del sol retumban las puntas metálicas de sus lanzas. Parecen estar cubiertas de un líquido espeso y pegajoso.

Si posees la disciplina de Caza, o si has estado alguna vez en Cala Gorn, **pasa al 45**.

Si decides enfrentarte a los bandidos, **pasa al 133**.

Si optas por huir de ellos, debes echar a correr a campo traviesa en dirección a Ruanon: son al menos ochocientos metros. **Pasa al 307**.

201

Los hongos resultan ser blandos, secos, y tienen un sabor asqueroso. Te atragantas y vomitas, pues la polvorienta sequedad

de los hongos te absorbe la saliva. Te recorren oleadas de náuseas que te aterrorizan; intentas desesperadamente limpiarte la lengua de los hongos.

Pasa al 65.

202

Son en total seis guardianes, contra los que tienes que combatir de uno en uno, a medida que se plantan en el puentecillo.

Guardián 1: Destreza en el Combate 18 Resistencia 23
Guardián 2: Destreza en el Combate 15 Resistencia 24
Guardián 3: Destreza en el Combate 15 Resistencia 21
Guardián 4: Destreza en el Combate 16 Resistencia 25
Guardián 5: Destreza en el Combate 14 Resistencia 24
Guardián 6: Destreza en el Combate 14 Resistencia 22

Puedes rehuir el combate en cualquier momento saltando por encima del pretil. **Pasa al 342**.

Si vences el combate, **pasa al 237**.

203

En cuanto el guardián cae muerto a tus pies, te vuelves justo a tiempo de ver que tus perseguidores entran en la cámara. Van vestidos con pesadas armaduras y cada uno de ellos lleva un espantoso alfanje.

Si decides enfrentarte a ellos, **pasa al 108**.

Si optas por huir cruzando la pasarela, **pasa al 271**.

204

Dejas a un lado un pueblecito de cabañas hechas de piedra y troncos y te adentras por los campos en dirección al lindero del bosque. Te internas después en el bosque, que es muy espeso, y descubres a continuación un arroyuelo en el que borbotea el agua fresca. Bebes con avidez y entonces te das cuenta de la tremenda hambre que tienes. Debes hacer una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA.

Al caer la noche llegas al pueblo de Maaken. Las ruinas del pueblo, infestadas de malas hierbas, se extienden como si de un vasto cementerio se tratase, bañado además por la sepulcral luz de la luna llena. Un sonido rasga el aire como si fuera el lamento de almas en pena: es el grito del precipicio de Maaken.

Han pasado ya casi dos días desde la última vez que has dormido y la fatiga empieza a dominarte. Te arropas con tu capa del Kai y te dispones a reposar un poco, pues necesitarás todas tus fuerzas para afrontar la terrible misión que te espera.

Pasa al 142.

205

La puerta oval se abre con un crujido y surge del interior una nube de polvo.

-Estoy solo -dice la voz-. No tienes nada que temer.

Apretando con fuerza el arma, entras cautelosamente en la cabaña de piedra.

Pasa al 84.

206

En cuanto la primera luz del amanecer rompe por el este, oteas la ruta, completamente cubierta de niebla, en busca de cualquier signo de vida. Ninguno de tus exploradores ha regresado, y el resto de tus hombres está visiblemente nervioso. Al norte merodean hordas de bandidos, al oeste se elevan hoscas montañas y la población mas cercana se encuentra a dos días a caballo en dirección este. Tus posibles elecciones son bastante limitadas.

Si quieres entrar en el valle por el camino principal, **pasa al 82**.

Si quieres entrar en el valle escondiéndote en la espesura del bosque, **pasa al 226**.

207

Coges una flecha de un carcaj que cuelga de la pared y tensas el arco. Un jinete enemigo corre por la llanura con una jabalina en al mano. Está a punto de hacer diana en un soldado de Sommerlund que, herido, ha caído de la barricada y yace desarmado en la llanura. El bandido está a punto de alcanzarlo justo en el momento en que sueltas la cuerda del arco.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si posees la disciplina de Maestría con las Armas (en cualquiera de ellas), añade 2 al número obtenido.

Si el total está entre 0 y 4, **pasa al 336**.

Si está entre 5 y 11, **pasa al 218**.

208

No llegas a recorrer ni siquiera cincuenta metros: el túnel termina en un sólido muro de roca viva. Al parecer, este pasadizo es de excavación muy reciente, por lo que te encuentras en un callejón sin salida. Oyes los pasos de tus perseguidores y te das la vuelta para encararlos, sabiendo que tus posibilidades de sobrevivir dependen única y exclusivamente de tu habilidad en el combate y en regresar después a la bifurcación, para tomar allí el túnel de la izquierda.

Guardián del Túnel 1: Destreza en el Combate 15 Resistencia 25

Guardián del Túnel 2: Destreza en el Combate 15 Resistencia 24

Guardián del Túnel 3: Destreza en el Combate 14 Resistencia 22

Si derrotas a los tres guardianes, **pasa al 199**.

209

Ilustración XII

La lanza de tu enemigo te ha atravesado la capa y te ha rozado en el costado. Te pones en pie a tiempo de ver que el jinete suelta la lanza y echa a mano de su alfanje. Sobre su desagradable rostro se extiende una malvada sonrisa que deja al descubierto una fila de dientes ennegrecidos. Lanza su grito de combate y espolea su caballo hacia ti otra vez.

Si has alcanzado el nivel de entrenamiento de Aspirante, u otro más elevado, **pasa al 111**.

Si aún no has alcanzado este rango, **pasa al 43**.

Sobre su desagradable rostro se extiende una malvada sonrisa que deja al descubierto una fila de dientes ennegrecidos.

210

Te sientes verdaderamente intranquilo en este poblacho. Hasta el momento sólo has visto mujeres y niños asustados; ni el menor rastro de los hombres. Todos los habitantes parecen estar nerviosos; evitan mirarte directamente a los ojos. El instinto te dice que más vale dar la vuelta y salir de allí cuanto antes.

Si decides hacer caso de tu instinto, **pasa al 67**.

Si prefieres seguir adelante sin hacer caso del instinto e investigar en la taberna, **pasa al 132**.

Si optas por seguir calle adelante, **pasa al 301**.

211

Tu táctica ha funcionado. Los bandidos no prestan atención al grupo pequeño y persiguen al galope tendido a los otros miembros de tu compañía, que se dirigen hacia el oeste. En cuanto lleguen al pie de las montañas de Durncrag no tendrán la menor dificultad en despistar al enemigo por entre los espesos bosques.

Nada más desaparecer de tu vista los bandidos haces un alto para que tus hombres descansen un instante. Pese al elevado número de exploradores que habeís perdido, todos ellos están ansiosos por seguir adelante con la misión.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número obtenido está entre 0 y 4, **pasa al 51**.

Si está entre 5 y 9, **pasa al 120**.

212

El pozo está invadido por un espantoso hedor a humedad y podredumbre. Decides ordenar a uno de tus hombres que suba

por la escalera para comprobar si es segura. Todo parece en orden, pues no tarda en llegar arriba y haceros señales para que lo sigáis. El túnel del nivel superior conduce a una cámara de forma oval, con el suelo y las paredes cubiertas de grietas, donde un extraño líquido sedoso humedece el suelo.

Si posees la disciplina de Afinidad Animal, **pasa al 41**.

Si no posees esta habilidad, busca una salida de la cámara. **Pasa al 276**.

213

Tras un concienzudo registro descubres los siguientes objetos:

Un Pico
Una Pala
Un Hacha
Una Antorcha
Una Caja de Yesca
Un Reloj de Arena

Si deseas conservar alguno de ellos, recuerda hacer las debidas anotaciones en tu *Carta de Acción*. (El Pico y la Pala ocupan el mismo espacio que dos Objetos de la Mochila.)

Tras comprobar que no hay ninguna otra cosa de interés en el cobertizo, ordenas a tus hombres que echen el bote al agua.

Pasa al 180.

214

Sientes en pleno rostro una corriente de aire frío húmedo y malsano mientras sigues avanzando por el túnel. Los muros resplandecen debido al mineral acumulado en ellos, que refleja la luz

de tu antorcha proyectando diversidad de colores. La fatiga, unida a la distracción que te producen las lucecillas, te hace olvidar los hongos sobre los que pisas. Una nubecilla de esporas de color rosa se eleva a tus pies y alcanza tu boca, amenazando asfixiarte a menos que actúes a toda velocidad.

Si decides echar a correr por el túnel para evitar las esporas, **pasa al 46**.

Si optas por volver sobre tus pasos hasta la cámara para tomar allí el túnel que sigue hacia el sur, **pasa al 117**.

215

Barraka trae consigo el hedor de la podredumbre y la muerte. Entra a grandes zancadas en el santuario; unas botas echas con piel de Gourgaz le cubren ambas piernas. Cierra la puerta de piedra de un golpe, con una facilidad aterradora. Se queda quieto, en completo silencio, antes de abrir de par en par las enormes puertas negras que ostentan las amenazadoras calaveras grabadas. De repente, un viento poderoso como una verdadera galerna marina irrumpe en el santuario; a tus oídos llega un terrorífico aullido. Tras las puertas abiertas, un malecón de piedra avanza hacia el abismo de Maaken. Estás contemplando el precipicio del infierno.

Barraka vuelve, dejando atrás el malecón que barre el viento de un extremo a otro. Se dirige pausadamente hacia el altar. Extrae de una vaina oculta una daga negra en forma de serpiente ondulada y expone la hoja a la luz. Una maligna llamarada azul recorre el filo de arriba abajo, parpadeando a merced del viento helado del precipicio de Maaken. El sacrificio está a punto de comenzar.

Si decides desenvainar tu arma y lanzarte al asalto de Barraka, **pasa al 296**.

Si optas por distraerlo para alejarlo del altar sin atacarlo, **pasa al 119**.

216

Poco puede hacerse para ayudar al soldado herido. Además, numerosos tentáculos han hecho presa en la endeble embarcación, amenazando llevaros a los tres a una tumba de negras aguas.

Si quieres ayudar al otro soldado, que se ve arrastrado por el pie, **pasa al 304**.

Si optas por hacerte con los remos y remar hacia la orilla, **pasa al 189**.

217

Tus hombres gritan emocionados por tu victoria y se dejan caer por el hueco del tejado para reunirse contigo. A continuación se

desata una dura batalla, pero los bandidos no tardan en abandonar el establo, perseguidos por los tuyos, hasta perderse entre la oscuridad y la lluvia.

Pasa al 345.

218

La flecha surca el aire certeramente, directa hacia el bandido, y lo alcanza debajo del brazo. Suelta un alarido y cae hacia atrás; al hacerlo, se empala sobre su propia lanza. Estás ya a punto de extraer otra flecha cuando ves una amenazadora sombra negra que cruza el cielo y aterriza sobre el tejado del torreón. Echas a un lado el arco y desenvainas la espada al echar a correr escaleras arriba para investigar de qué se trata.

Pasa al 223.

219

Te cuesta aproximadamente media hora recobrarte por completo de la dura prueba que has pasado y hacerte una idea del lugar en que te encuentras. Se trata de un montón de escombros que surge de las oscuras y heladas aguas del río subterráneo. A menos de veinte metros de la cima hay una tenue luz que ilumina la boca de un túnel. Decides verlo más de cerca. Pronto descubres que el ascenso es largo, lento y trabajoso, y tras una hora de continuo esfuerzo consigues llegar a la entrada. El túnel está desierto, con la excepción de una vagoneta estacionada allí cerca.

Si decides examinar la vagoneta, **pasa al 167**.

Si optas por no hacerle caso y comenzar a trepar por el escarpado túnel, **pasa al 185**.

220

Con tu poderoso mandoble has derribado a tu enemigo del caballo. Cae al suelo y bajo su peso se le astilla la lanza. Se pone en pie con dificultad y eleva el visor de su casco: te clava la mirada, mostrando una malvada sonrisa que deja al descubierto una fila de dientes renegridos. Lanza su grito de combate y echa a correr hacia ti, desenvainando el alfanje al acercarse.

Si decides combatir contra el guerrero, **pasa al 90**.

Si optas por rehuir el combate, **pasa al 163**.

221

Inmediatamente llegas a una gran caverna partida en dos por un ancho abismo. Allí todo está mortalmente en calma; hasta el más débil de los sonidos se prolonga en un eco que recorre los muros de piedra gris como si fuera un redoblar de timbales. Un puentecillo cruza el abismo, y el otro extremo da a unas sólidas puertas de piedra. Comienzas a atravesar el puente cuando, de repente, se produce un ruido ensordecedor. Las puertas se están abriendo.

Si decides desenvainar y prepararte para el combate, **pasa al 50**.

Si prefieres salir corriendo del puentecillo, echar a correr por el túnel y bajar por la escalera que has visto antes, **pasa al 228**.

Si optas por saltar por encima del pretil del puentecillo y dejarte caer a las remotas profundidades del abismo, **pasa al 342**.

222

En el afelpado interior del carromato, a la luz de las velas, descubres al actor, cobardemente agazapado bajo una manta en la esquina más alejada. Apartas la manta de un golpe y le exiges que te explique cómo ha llegado la espada a sus manos.

-La... la compré en Eshnar -tartamudea, prácticamente petrificado, con los ojos como platos a causa del miedo-. Se la compré al propietario de una taberna llamada El Pico y la Pala.

Agarra la espada por la hoja y te la ofrece.

-Si es tu espada la que he comprado, créeme que lo siento, de veras. Ten, por favor.

La coges por la empuñadura de bronce y la examinas con cuidado. No cabe la menor duda: es una espada de la caballería de Sommerlund; pero al leer la inscripción de la empuñadura te da un vuelco al corazón: «Capitán Remir D'Val. Regimiento de la Guardia del Rey».

Si decides conservar la espada, anótala como Arma en tu *Carta de Acción*. [11]

Pasa al 165.

223

Ilustración XIII

Abres la trampilla y sales al techo del torreón. Te acoge allí arriba una sorprendente vista. Los cuerpos de los soldados de Sommerlund yacen esparcidos por los suelos; sus armaduras están rotas, desgarradas, y todos ellos han sufrido terribles heridas. Y, lo que es más, por encima de la carnicería aletea un ave monstruosa.

[11] Asegúrate de tomar nota del significado especial de esta Espada. No obstante, cuenta como una Espada normal a efectos de combate.

A horcajadas sobre el ave hay un guerrero vestido de hierro y acero.

Sus alas baten el aire atestado de humaredas, y sus garras afiladas rasgan y mutilan cuanto tocan. A horcajadas sobre el ave hay un guerrero vestido de hierro y acero que blande una cimitarra manchada de sangre de Sommerlund. Con un hábil movimiento salta de la silla engastada de gemas preciosas en que monta, se detiene un instante y luego avanza hacia ti. Al acercarse el guerrero, una extraña voz crea ecos dentro de tu cabeza:

-Recita tus oraciones, guerrero de Sommerlund, pues tu final se aproxima.

Si decides combatir contra el guerrero, **pasa al 77**.

Si optas por eludir el combate antes de empezar, **pasa al 128**.

224

Oyes a tu espalda la entrecortada respiración de los guardianes, que te pisan ya los talones. De repente, el túnel se estrecha y se divide en dos ramales.

Si posees la disciplina de Sexto Sentido o de Rastreo, **pasa al 60**.

Si decides adentrarte por el de la izquierda, **pasa al 199**.

Si decides adentrarte por el de la derecha, **pasa al 208**.

225

Intentas olvidar el dolor que te atenaza las piernas y el miedo que te anuda el estómago concentrándote en la bandera del sol, el flameante símbolo de la esperanza que ondea a lo lejos. Tienes el rostro empapado de sudor y sientes que te arden los pulmones,

pero no te atreves a aflojar el paso; al pensar en los colmillos asesinos de los dogos que se acercan te animas a proseguir corriendo con todas tus fuerzas.

A unos cuatrocientos metros ves que la barricada y la torre están habitadas. Pero a semejante distancia los rostros de los ocupantes no son sino diminutas manchas de color rosa sobre los muros. A trescientos, te internas por entre los espantosos restos del combate, pues el campo se halla sembrado de cadáveres de bandidos, la mayor parte de ellos muertos por flechas. Muchos llevan expuestos al sol y a la lluvia algunas semanas; una bandada de cuervos carroñeros alza el vuelo chillando, pues tu carrera acaba de espantarlos del festín. Sigues adelante, asqueado.

De improviso te llega un sonido distinto a través de la llanura: son gritos de ánimo. Los que sufren el asedio te ha visto y han reconocido tu capa de color verde. Ya quedan menos de doscientos metros. Acabas de sobrepasar una granja quemada hasta los cimientos cuando un agudo dolor te recorre el muslo izquierdo. Te ha alcanzado una flecha, y caes entre el barro y las cenizas.

Agazapado entre las ruinas de la granja, un bandido alza el arco y te apunta a la cabeza con sumo cuidado.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número obtenido está entre 1 y 5, **pasa al 20**.

Si está entre 6 y 9, **pasa al 300**.

Si es 0, **pasa al 181**.

226

El bosque de Ruanon es una verdadera maraña de troncos de color gris verdoso, de todas las formas y tamaños. Avanzar a través de la espesura, que además está cubierta por la niebla, resulta una trabajosa tarea para hacerla a caballo, así que pronto

te ves obligado a dar la orden de desmontar y llevar a los caballos por las riendas.

Si pese a todo decides seguir adelante, por lenta que sea la marcha, **pasa al 21**.

Si decides salir del bosque y continuar avanzando por el camino principal, **pasa al 82**.

227

Identificas al punto a los pájaros: son cuervos carroñeros, una de las más despreciables especies entre las rapaces del desierto. Allá donde haya un cadáver puedes estar seguro de encontrar un verdadero ejército de estos odiosos depredadores.

Si decides echar un vistazo más detenido a su presa, **pasa al 328**.

Si optas por no prestarles mayor atención y seguir adelante, **pasa al 120**.

228

La escalera conduce directamente a un nivel inferior, donde un túnel se dirige al sur. Tras seguir esta nueva ruta durante un kilómetro, llegas a una gran caverna. Contra la pared oeste hay apoyados varios barriles, y en el extremo más alejado puede verse una puerta bajo el hueco de una ancha escalera.

Si quieres entrar en la caverna y avanzar hacia la puerta, **pasa al 23**.

Si prefieres subir la escalera, **pasa al 105**.

229

Arrastras los cadáveres hasta los espinosos zarzales y los ocultas allí antes de dar con la entrada de la cripta. Una vez que te encuentras dentro, cierras la puerta a tu espalda y emprendes el camino por un corredor iluminado por antorchas que avanza hacia el este.

Pasa al 235.

230

Registras los cuerpos y encuentras los siguientes objetos:

Una Espada
Una Daga
9 Coronas de Oro
Alimento suficiente para 2 Comidas

Puedes quedarte con cualquiera de ellos, pero no olvides hacer las anotaciones precisas en tu *Carta de Acción*.

Un amortiguado ruido de pasos te hace volverte y mirar al túnel con cierto nerviosismo. Dos guardianes intentan capturarte por sorpresa; avanzan lentamente, escondidos en las sombras, pero te das la vuelta y echas a correr antes de que puedan atacarte.

Pasa al 224.

231

Tu ataque es rapídisimo y mortal de necesidad. El guardián expira antes incluso de tocar el suelo. Al registrarlo encuentras:

3 Coronas de Oro
Una Espada

Alimento para 1 Comida

Guarda lo que quieras antes de cruzar la pasarela, pero no olvides hacer las anotaciones necesarias en tu *Carta de Acción*. Al llegar al lado opuesto oyes ruido de pasos que se acercan. Decides no esperar a ver de quién se trata y penetras rápidamente por el túnel que se abre en la pared oeste.

Pasa al 348.

232

Sigues por la orilla del río en dirección al puente de Ruanon, con sumo cuidado para no dejaros ver por los bandidos que, ahora, custodian el propio puente. Pocos cientos de metros más allá surge un estrecho sendero que conduce a un cobertizo. Si dentro hubiese un bote podríais cruzar el río con toda facilidad.

Si decides examinar el cobertizo, **pasa al 68**.

Si prefieres seguir caminando por la ribera en la dirección de la corriente y buscar otra forma de cruzar el río, **pasa al 130**.

233

Interrumpe tu descanso el grito de alarma del vigía nocturno.

-¡Despertad! ¡Despertad! ¡Nos atacan!

Todos tus hombres se ponen inmediatamente en pie y, en medio de una copiosa lluvia, contemplan las sombrías siluetas de unos jinetes que cercan las ruinas del templo. De repente, una flecha silba en la oscuridad. Tu vigía lanza un doloroso grito y cae sobre sus rodillas.

-¡Formad un círculo! -gritas-. ¡Manteneos a cubierto!

Tus exploradores echan manos de las armas y los escudos y se agazapan contra las húmedas paredes del templo, su único refugio. El ruido que hacen las botas forradas de metal de los asaltantes te alarman y giras en redondo. Una docena de guerreros vestidos con armaduras de color rojo intenso se adentran por entre los derruidos pilares. Dos exploradores les salen al paso para frenar su avance, pero caen ante un mandoble del guerrero que abre la marcha. Entonces el guerrero te ve y acelera el paso. Su ensangrentada espada se eleva para golpear de nuevo. No puedes rehuir el combate cuerpo a cuerpo; debes luchar a muerte con él.

Guerrero Bandido: Destreza en el Combate 17 Resistencia 26

Si vences, **pasa al 312**.

234

Tienes el tiempo justo de aspirar una bocanada de aire, pues un tentáculo se te enrolla en las piernas y te arrastra hacia las profundidades.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte* y anótalo en el margen de tu *Carta de Acción*. En este caso, 0 equivale a

10. Este número es igual al número de asaltos que eres capaz de soportar bajo el agua antes de empezar a perder puntos adicionales de RESISTENCIA debido a la falta de oxígeno. Si posees la disciplina de Poder Mental sobre la Materia, añade 2 al número obtenido.

Pulpo Gigante: Destreza en el Combate 16 Resistencia 37

Afronta el combate de la forma habitual. Si te ves obligado a resistir durante más asaltos de los que puedes soportar bajo el agua, tendrás que restarte 2 puntos adicionales de RESISTENCIA, por cada asalto de más, a causa de la falta de oxígeno.

Si vences el combate, **pasa al 32**.

235

El corredor termina en un tramo de escalones que desciende durante unos cien metros hacia las entrañas de la tierra. Al final, un breve pasadizo conduce a una bifurcación en la que un ramal de túnel avanza hacia el norte y otro hacia el sur. Hacia el norte ves una caverna iluminada por antorchas, en cuyas paredes parece haber una serie de ranuras que sirven para espiar el interior. Hacia el sur, el túnel conduce a una balconada baja.

Si prefieres investigar en la caverna iluminada, **pasa al 177**.

Si decides probar suerte y observar qué hay en la balconada, **pasa al 100**.

236

Te vas acercando a un gran edificio contiguo cuando oyes voces apagadas. De repente la puerta se abre de par en par y aparecen dos guerreros bandidos con los arcos alzados; las flechas

saltan silbando y caen de sus monturas dos exploradores. Desenvainas y cargas contra los atacantes, pero de todas partes empiezan a surgir enemigos; tus hombres quedan atrapados en una mortal lluvia cruzada.

Sin embargo, la rapidez de tu ataque atemoriza a los arqueros. Se dan la vuelta para salir corriendo, pero consigues abatirlos sin darles tiempo a dar un paso. En ese momento aparece en una ventana un guerrero de piel oscura y cabello grasiento. Hace un rápido movimiento y un cuchillo se te clava en el brazo. Pierdes 4 puntos de RESISTENCIA. Apretando los dientes, te arrancas la hoja y devuelves el proyectil. El bandido muere instantáneamente. Sujetándote el brazo herido, consigues salir tambaleándote del edificio y escapar por una puerta trasera. El terreno con que te encuentras es muy empinado y está densamente poblado por árboles.

Si decides echar a correr directamente por el bosque, **pasa al 123**.

Si prefieres cambiar de dirección tan pronto como les des esquinazo, **pasa al 169**.

237

Los cadáveres de tus enemigos yacen apilados a tus pies. Saltas del parapeto y echas a correr hacia la puerta de piedra, que sigue abierta, pues estás ansioso por abandonar el puentecillo antes de que se descubra semejante carnicería. Pasadas las puertas de piedra hay una rampa que desciende hacia un túnel situado en la pared oeste.

Pasa al 348.

238

Colocando las manos sobre el pecho del hombre herido, haces uso de tus poderes curativos para aliviar el dolor antes de extraer la flecha. Es un hombre afortunado; la flecha no le ha traspasado ninguno de los órganos fundamentales. Con tu destreza del Kai recompones la carne herida en breves segundos y ayudas al hombre a ponerse en pie. Con una mirada de asombro, completamente boquiabierto, te mira al darte tú la vuelta y ascender por la escalera hacia el tejado del torreón.

Pasa al 223.

239

-No son bandidos normales, sino una especie de ejército privado. Su jefe es un noble renegado de Vassagonia llamado Barraka, si bien sus hombres lo apodan «El Asesino». Tras la primera incursión pensamos que nos dejarían en paz; después de todo, ésta no es más que una provincia pobre y sin recursos, aunque pase por aquí la ruta que mantiene el tráfico de las minas de Ruanon y Eshnar. Sin embargo, «El Asesino» y sus hombres se han quedado por los alrededores. Parece... parece como si estuvieran decididos a exterminarnos a todos, cueste lo que cueste.

Esta noche los hijos del posadero acceden a turnarse en las tareas de vigilancia, junto a las troneras, de forma que tus hombres y tú podáis descansar.

Pasa al 324.

240

Durante más de quince kilómetros el río sigue discurriendo hacia el sur. Dejas atrás diversas grutas: las orillas de roca viva son tan escarpadas que el desembarco resulta imposible. Remáis por un túnel particularmente ancho cuando, de repente, caes en la cuenta de que el bote va ganando más y más velocidad; cada vez se oye más cerca el inequívoco ruido de un torrente de agua. Inmediatamente, el túnel entero se llena con un sonido atronador.

Te preparas para afrontar la posibilidad de un tramo de rápidos, pero lo que ves ante ti te pilla completamente desprevenido. A menos de cincuenta metros, el río desaparece sobre el borde de una enorme catarata. Tus hombres, a la desesperada, intentan remar contra corriente, hacia la pared del túnel, pero ya es tarde: estáis atrapados en el centro de la corriente y os veis proyectados hacia el borde de la catarata.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número obtenido está entre 0 y 4, **pasa al 94**.

Si está entre 5 y 9, **pasa al 158**.

241

El techo de la caverna es tan bajo que os veis obligados a echaros en el fondo del bote. Durante una hora, más o menos, la embarcación discurre a merced de la corriente por un laberinto de túneles; de repente, toca una orilla llena de guijarros y se detiene. Te encuentras en una zona de la mina mucho más elevada que cualquiera que hayas visitado con anterioridad. El río prosigue su curso en dirección sur, pero hacia el este alcanzas a ver otra orilla que da a un túnel de tierra firme.

Si decides remar hasta la otra orilla, abandonar el bote y continuar a pie, **pasa al 343**.

Si prefieres seguir río adelante, **pasa al 115**.

242

Te haces a un lado para evitar el mortífero disco, pero tus reflejos no son suficientemente veloces. La afiladísima arma se te hinca en la garganta y te derriba.

Aquí terminan tu vida y tu misión.

243

D'Val pasa junto al carromato, al frente de una docena de sus mejores soldados, y contraataca obligando a retroceder al enemigo hacia la barricada. Ninguno de ellos escapa con vida. Y los que consiguen esquivar a los guerreros de D'Val caen bajo las flechas cuando intentan cruzar la llanura. Pero apenas proferido el grito de la victoria se os viene encima otro formidable ataque.

Pasa al 124.

244

Te escabulles y dejas atrás a los guardianes para entrar en el túnel sin ser visto. Es un túnel amplio y está iluminado por antorchas fijadas en la pared de trecho en trecho; las llamas chisporrotean ruidosamente. No tardas en llegar a una bifurcación; el túnel se estrecha y se divide en dos.

Si posees la disciplina de Sexto Sentido o de Rastreo, **pasa al 250**.

Si no posees ninguna de estas habilidades, puedes tomar el túnel de la izquierda, **pasando al 335**.

O, si lo prefieres, puedes tomar el del la derecha, **pasando al 11**.

245

Dos golpes bien dirigidos bastan para acabar con la bestia. El explorador se ha desmayado a causa de la gran pérdida de sangre. Su pie derecho está prácticamente cortado a la altura del tobillo; te das cuenta de que sólo le quedan unos minutos de vida; nada puedes hacer para ayudarlo. El otro explorador también está perdido. [12]

Si decides huir de la cámara subiendo la escalera, **pasa al 346**.

Si optas por salir de la cámara bajando la escalera, **pasa al 83**.

246

Con sumo cuidado tanteas tu camino ayudándote con tu arma. Avanzas lentamente envuelto en las tinieblas, sin darte cuenta de que hay ojos ocultos que contemplan todos y cada uno de tus movimientos. Escondidas en la negra oscuridad se encuentran las sombrías y satánicas órbitas de un Daemonak: un vampiro macabro y espantoso. Te ataca con rapidez y en absoluto silencio. El impacto es indoloro, pero mortal de necesidad. Sin tiempo para darte cuenta de que el animal te ha atacado, este se te ha incrustado en la espalda. Pierde 8 puntos de RESISTENCIA.

Si sigues con vida y posees la Sommerswerd, **pasa al 34**.

[12]Ignora la última frase del párrafo si has llegado desde la Sección 178.

Si sigues con vida, pero no posees este Objeto Especial, **pasa al 85**.

247

A tus hombres parece decepcionarlos tu decisión, pero lo cierto es que tú eres el oficial que está al mando, y ellos son algunos de los mejores soldados de Sommerlund; ni discuten ni gruñen ninguna de tus decisiones, así que proseguís dirección al sur. La oscuridad no tarda en ocultar la ruta; te ves forzado a hacer un alto y acampar junto al camino. Tus hombres recogen leña y un vigía queda encargado de los caballos. Tienes hambre; debes hacer una Comida o perder por el contrario 3 puntos de RESISTENCIA.

La noche transcurre sin incidentes y al amanecer ordenas levantar el campamento; continúas por el «Sendero de los Bandidos».

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número obtenido está entre 0 y 4, **pasa al 171**.

Si está entre 5 y 9, **pasa al 25**.

248

Miras por encima del hombro y ves una horda de bandidos recortada contra la luz que entra por la boca del túnel. El griterío que producen se propaga en interminables ecos por el interior de la mina.

Prontos llegas a una zona en la que el túnel se ha venido abajo; se eleva hasta el techo un gran montón de tierra suelta. Desesperadamente trepas por él, en dirección a la estrecha abertura que

hay en la parte superior, para dejarte caer acto seguido al pasadizo que comienza al otro lado. Allí descubres un puntal de madera carcomida. En cuanto los tuyos han pasado al otro lado, cargas con el hombro; el puntal se astilla y del techo caen toneladas de tierra y pedruscos que sellan el túnel. En cuanto se posa la polvareda que has levantado, te quedas observando la oscuridad que tienes ante ti. En los muros descubres una hilera de antorchas. Tus hombres las recogen y las encienden antes de proseguir la marcha.

Pasa al 254.

249

Ilustración XIV

Echas a correr hacia la barricada y le quitas el arco a un soldado caído. Has descubierto al jefe de la caballería enemiga: un guerrero de elevada estatura y piel casi negra, con la nariz bien tallada, que está reuniendo a sus hombres al pie del torreón. Te das cuenta de que tu deber es acabar con él antes de que consiga reunir a sus hombres; de otra forma, D'Val y sus acosadas tropas sucumbirán y serán cruelmente asesinadas.

Sacas una flecha del carcaj del soldado muerto y tensas la cuerda del arco. La cuerda se te clava en los dedos mientras apuntas.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si posees la disciplina de Maestría con las Armas (en cualquier arma), añade 2 al número obtenido.

Si el total está entre 0 y 3, **pasa al 153**.

Si está entre 4 y 7, **pasa al 323**.

Si está entre 8 y 11, **pasa al 39**.

Has descubierto al jefe de la caballería enemiga.

250

Te percatas de que el túnel de la derecha es de excavación muy reciente, y tienes la impresión de que no está terminado. Antes de verte atrapado en un callejón sin salida prefieres seguir adelante por el de la izquierda.

Pasa al 335.

251

Esta vez la noche parece favorecerte, pues no hay ni una sola nube, de manera que la pálida luz de la luna ilumina la ruta. Ordenas a tres de tus hombres que sigan adelante, ya que sabes que este camino, al internarse por el bosque, es un lugar propicio para tender una emboscada; la densidad de los árboles que flanquean la ruta son el escondite ideal para un verdadero ejército de ladrones. Antes de que se alejen los exploradores, les ordenas que den en seguida parte de cualquier anomalía que pudieran encontrar en el camino.

En poco más de una hora llegas a una bifurcación, en la que un sendero proveniente del este se une al camino principal. Abandonado en una cuneta se ve un carromato quemado. Te das cuenta de que algo no va bien: tus exploradores deberían haber regresado para informarte de la existencia del carromato antes de que llegaras tú a verlo; tus hombres están preocupados por lo que pueda haber ocurrido. Sabes que no debes arriesgarte a salir adelante, pues podrías ser víctima de una emboscada. Decides hacer un alto y descansar allí mismo, en la bifurcación, a la espera de que regresen los exploradores. Seis horas después, mientras el sol se eleva sobre la línea de árboles del este, los exploradores siguen sin regresar.

Si decides investigar por el camino principal, **pasa al 175**.

Si decides examinar el carromato quemado, **pasa al 38**.

Si optas por explorar el sendero que avanza hacia el este, **pasa al 293**.

252

Diriges a tus hombres en fila de a uno por el bosque, pero inmediatamente la espesura se hace demasiado densa para seguir a caballo. Os veis obligados a desmontar y a esconder los caballos antes de seguir a pie. Entonces, en un golpe de suerte, descubres un estrecho sendero que conduce a un desvencijado cobertizo para botes justo a orillas del río Xane. Si dentro hubiese un bote podríais cruzar el río con suma facilidad.

Si quieres examinar el cobertizo, **pasa al 68**.

Si quieres seguir río abajo y buscar otro modo de cruzar el río, **pasa al 130**.

253

Estás a punto de ordenar a tus hombres que acampen cuando un explorador se acerca hacia ti galopando desde el este. Señala a un grupo de jinetes que hay sobre la línea del horizonte.

-¡Bandidos! -grita. Calculas que hay unos doscientos; vienen cabalgando hacia donde te encuentras.

Si has alcanzado el rango de Guerrero del Kai (es decir, si posees ya 8 disciplinas), **pasa al 72**.

Si todavía no has llegado a este nivel, **pasa al 135**.

254

El túnel desciende suavemente durante un par de cientos de metros y desemboca en una amplia cámara con suelo de maderamen. Sobre el sedimento que cubre las planchas podridas se ven dos pares de huellas de pies que, para tu sorpresa, parecen desaparecer en una oquedad.

Avanzando centímetro a centímetro hacia el dentado borde, llegas a descubrir dos cuerpos que yacen en el fondo de un pozo lleno de barro. En cuanto el maderamen comienza a crujir, te retiras del borde para evitar un final semejante. Al otro lado del pozo hay dos salidas. Uno de los túneles se dirige al este; el otro, al sur.

Si posees la disciplina de Rastreo, **pasa al 326**.

Si no posees esta habilidad, puedes penetrar por el túnel que sigue hacia el este. **Pasa al 156**.

O bien puedes penetrar por el túnel que sigue hacia el sur. **Pasa al 101**.

255

Tienes que reunir a los defensores rápidamente o todo estará perdido. Ordenas a dos soldados que ayuden al Capitán y saltas sobre un carromato volcado para ver con claridad el avance del enemigo. Ya ha llegado al perímetro de Ruanon, y se interna por el pueblo cubierto por los destrozados muros y los escombros. Das órdenes a los hombres de D'Val para que defiendan la barricada, pero el enemigo está ya a menos de cien metros. Temes que tal vez sea tarde para contener el ataque.

Pasa al 186.

256

Resbalas y pierdes pie varias veces mientras cruzas la desvencijada pasarela, pero a la postre consigues llegar al otro extremo. Atisbas la rugosa pared de un túnel gracias a la débil luz que proyecta un enjambre de moscas de mina. Sigues adelante, pero te encuentras tan cansado que te resulta indispensable pararte a dormir un rato.

Pasan varias horas antes de que despiertes y prosigas tu exploración.

Pasa al 309.

257

La puerta no se encuentra cerrada: da a una pequeña habitación cuyo suelo está cubierto de paja. Hay un gran arcón con cantos reforzados de hierro junto a una cama sin hacer, detrás de la cual existe otra puerta.

Si quieres abrir el arcón, **pasa al 302**.

Si prefieres no prestarle atención y probar suerte en la puerta, **pasa al 131**.

258

Ilustración XV

Sales rápidamente de la cabaña y prosigues tu apresurado avance por el bosque. Al amanecer llegas al lindero. Oteando los campos de altas mieses que se extienden ante tu vista, descubres un pequeño pueblo situado en un valle poco profundo. Los campos están divididos por estrechos senderos, por los que vuelan enjambres de diminutos insectos.

Caminas por uno de estos senderos cuando de repente descubres bandidos a lo lejos. Deambulan descuidadamente por el sendero, en dirección hacia ti, con las lanzas al hombro.

Si posees un Medallón de Ónice, **pasa al 305**.

Si decides internarte por entre las mieses para ocultarte, **pasa al 159**.

Si posees la disciplina del Kai de Camuflaje y además has alcanzado el rango de Guardián del Kai u otro superior, **pasa al 49**.

Los bandidos deambulan descuidadamente por el sendero en dirección hacia ti.

259

-¡Fuera de aquí! -se oye decir a una voz, evidentemente nerviosa.

-¡Esto es una posada, no un cuartel! -grita otra. Intentas ser razonable con ellos, pero de nada sirve: no os permiten entrar. No te queda otra elección que seguir adelante.

Pasa al 141.

260

Los dogos de combate se esparcen y penetran en la barricada, con los ojos inflamados de maldad. Cinco de ellos, sin dejar de gruñir y babear, pasan por entre la barrera de sacos y barriles y arrollan a los soldados que hay a tu alrededor. De un solo mandoble acabas con dos de ellos, pero en el fragor del combate no consigues ver que el resto se te echa encima por la espalda. Te derriban sobre la barricada, de la que ya queda poco; antes de que te sueltes consiguen hincarte los colmillos en el muslo.

Dogos de Vassagonia: Destreza en el Combate 18 Resistencia 30

Si sigues con vida tras 3 asaltos o si has vencido en los tres primeros asaltos, **pasa al 311**.

261

En el primero de los cuerpos que registras encuentras 8 Coronas de Oro y alimento suficiente para 1 Comida.

Cuando te dispones a registrar a los otros, oyes el ruido de pasos que se acercan a la carrera desde el otro lado de la cámara.

Vuelves a tirar de la cuerda y suspiras aliviado al ver que el rastrillo se eleva y desaparece en el techo. Arrojándote por la abertura, te pones en pie de un salto y echas a correr por el túnel.

Pasa al 348.

262

Saltas hacia adelante para golpear, pero el bandido hace retroceder su montura y esquiva tu ataque. Sientes que los cascos del caballo, violentamente conducido, se te estampan en la cabeza; te ves pisoteado contra el suelo. Mortalmente herido, la última cosa que observan tus ojos es la maligna sonrisa del bandido, que alza la espada para rematarte.

Tu vida y tu misión terminan aquí.

263

Te haces a un lado para esquivarlo, pero el disco se te clava con fuerza en el hombro. Pierdes 4 puntos de RESISTENCIA. Asiéndote el brazo herido, te metes a la carrera por un estrecho callejón que desemboca en una espesa arboleda. Nada más entrar en ella oyes a tus espaldas los gritos de alarma de los bandidos, que te siguen de cerca.

Si decides avanzar hacia el sur, **pasa al 123**.

Si optas por cambiar de dirección y adentrarte hacia el oeste, **pasa al 169**.

264

Tu conocimiento del Kai te permite identificar las huellas de los caballos que desaparecen rumbo al este: pertenecen a un corcel de la caballería de Sommerlund.

Si decides seguir las huellas, **pasa al 134**.

Si optas por dirigirte en la dirección opuesta, **pasa al 191**.

265

No te queda tiempo para registrar los cuerpos. Hay otras patrullas alertadas a causa del ruido del combate y que se abren camino por entre los árboles en dirección a ti. Te introduces entre el follaje, dejas atrás los árboles y te diriges hacia Ruanon.

Pasa al 307.

266

-Pues en el último mes no he sabido nada -dice, a la vez que sacude su rostro barbado de un lado a otro-. Más o menos hará un mes que unos hombres armados procedentes de tu país pasaron por aquí, pero desde entonces lo único que hemos visto es un grupo de juglares procedentes de Cloeasia y esos malditos bandidos.

Los hijos del tabernero deciden turnarse en las tareas de vigilancia junto a las troneras, de forma que tus hombres y tú podáis descansar.

Pasa al 324.

267

Un dolor tremendo te rasga el pecho, y caes de espaldas debido a la fuerza del proyectil arrojado por el arco. Te agarras a la flecha y ves por un instante la cara del guardián enemigo, que eleva la espalda para asestarte el golpe de gracia.

Tu vida y tu misión terminan aquí.

268

Un concienzudo registro de los dos guardianes te permite descubrir los siguientes objetos:

4 Coronas de Oro
Una Lanza
Una Espada
Una Llave de Hierro
Una Llave de Bronce
Alimento para 2 Comidas
Poción de Color Rojo

Reconoces la poción: es Laumspur, un líquido que sirve para sanar heridas. Si la bebes después de un combate te devolve-

rá 4 puntos de RESISTENCIA. Puedes llevarte cualquiera de los objetos mencionados, pero no olvides hacer las anotaciones necesarias en tu *Carta de Acción*.

En la pared norte de la cámara del pozo hay una gran puerta de hierro. Junto a ella, un arco de piedra da paso a una escalera de caracol.

Si quieres examinar la puerta de hierro, **pasa al 118**.

Si prefieres subir por la escalera de caracol, **pasa al 170**.

Si optas por bajar por la escalera de caracol, **pasa al 228**.

269

Sigues por el túnel durante una hora antes de encontrarte frente a un muro de roca. Esparcidos por el suelo hay picos, palas y carretillas, como si la excavación se hubiera suspendido inesperadamente y los mineros hubieran salido de allí a toda velocidad. Si quieres, coge una de las Palas, si bien ocupará en tu Mochila el mismo espacio que dos Objetos.

Tienes hambre y debes hacer una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA.[13] Maldiciendo tu mala suerte, te ves obligado a volver sobre tus pasos hasta el cruce.

Continúa la exploración **pasando al 145**.

270

La lluvia y la oscuridad te permiten acercarte a las escaleras sin ser visto. Al alcanzar los escalones de mármol descubres que

[13]Te toca a ti decidir, pero parece que usar Caza dentro de las Minas de Maaken no es muy realista.

están cubiertos de moho y malas hierbas, aunque hay un camino abierto que conduce a una oscura bóveda situada bajo tierra.

Si llevas una Antorcha y una caja de Yesca en la Mochila, **pasa al 29**.

Si llevas una Esfera de Fuego, **pasa al 168**.

Si no tienes ninguno de estos Objetos, puedes seguir avanzando en plena oscuridad: **pasa al 246**.

Como alternativa, puedes salir de la bóveda e intentar entrar en el templo por la puerta de la cripta que guardan los dos guerreros: **pasa al 183**.

271

Estás ya en el centro de la pasarela cuando alguien tira de la cuerda. Al volver la vista atrás, contemplas horrorizado que la cuerda comunica, a través de una serie de argollas fijas en el techo, con un par de abrazaderas en el techo que mantienen la pasarela sobre el borde del pozo. Un escalofrío te recorre la columna vertebral, pues al tensarse la cuerda los dos clavos saltan del suelo.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si posees la disciplina de Caza, añade 2 al número obtenido.

Si el total está entre 0 y 6, **pasa al 9**.

Si está entre 7 y 11, **pasa al 104**.

272

Consigues caer de pie sobre el lecho del río. Intentas ascender, tosiendo sin poder evitarlo, pues el aire te hace falta de inmediato;

la nariz y la boca se te llenan de agua. Te hundes, giras sobre ti mismo, con los ojos doloridos y las piernas golpeando contra el fondo mientras te arrastra la poderosa corriente. Un inesperado golpe te paraliza el hombro y te rompe la cota de malla; el arma se te cae de la mano. Das un salto mortal al precipitarte a otro canal en forma de V; recibes toda clase de magulladuras al caer a un remanso que hay a tus pies. Sientes a tus espaldas el potente volumen del agua que te empuja, que te hunde en la oscuridad de las aguas, y pierdes el conocimiento.

Cuando consigues abrir los ojos, atardece. La potencia del río te ha arrastrado a una orilla próxima a un sendero que serpentea a través del bosque. El perfil de la cordillera de Maaken se eleva abruptamente al este; caes en la cuenta de que debes de haber bajado muchos kilómetros río abajo. Has conseguido sobrevivir a una prueba terrible, que ciertamente habría acabado con cualquier mortal menos preparado. A lo largo de ella has perdido 5 puntos de RESISTENCIA a causa de las heridas sufridas en las piernas y en la cabeza; has perdido también un Arma.[14] Sin embargo, todos los Objetos Especiales, Objetos de la Mochila y las Coronas de que llevabas están intactos. Anota los cambios necesarios en tu *Carta de Acción* antes de **pasar al 79**.

273

Ilustración XVI

Llevas recorridos a caballo menos de ocho kilómetros cuando ves, a lo lejos, un grupo de carromatos. Están pintados con una chillona mezcla de brillantes colores y van tirados por yuntas de

[14]Puedes elegir qué arma desechar si tienes dos.

Descubres, a lo lejos, un grupo de carromatos.

bueyes. Un enorme estandarte con borlas ondea sobre el carromato que abre la marcha; en él puede leerse lo siguiente:

Los famosos artistas de Asajir

Juglares de la Corte de Magnamund

Si decides detenerte para interrogar a estos juglares viajeros, **pasa al 37**.

Si prefieres ignorarlos y dejarles proseguir su camino, **pasa al 126**.

274

Barraka desenvaina una cimitarra afiladísima, brillante como un espejo, y avanza hacia ti con mortíferas intenciones. Adviertes con toda claridad su destreza de guerrero, sus nervios, fríos como el hielo. El combate será tremendamente duro, e inútil es decir que a muerte.

Si posees un Frasco de Agua Santa, **pasa al 283**.

Si no posees este Objeto Especial, **pasa al 325**.

275

De un solo tajo partes en dos la madera del puntal, incapaz de soportar la potencia de tu espada dorada. Un temblor recorre el suelo y, con un espantoso crujido, un derrumbe de tierra y piedras llenan el túnel por completo. Te envuelven nubes de polvo, y

la fuerza del corrimiento te arroja al suelo; todas las antorchas se han apagado. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Te pones en pie tambaleándote y echas a correr, atragantado aún por el polvo, hacia el fondo del túnel, en donde arden todavía algunas antorchas.

Pasa al 335.

276

Un descomunal rugido resuena por toda la cámara, dejándoos paralizados de miedo. Con horror creciente ves que la pared que estaba enfrente se mueve hacia donde os encontráis. Una grieta se va ensanchando, y aparece una hilera de dientes afilados como cuchillas de afeitar. Habéis interrumpido el sueño de un hambriento gusano de la piedra, que acude decidido a hacer presa en vuestra carne. Tus hombres desenvainan y se preparan para el combate, pues es demasiado tarde para huir.

Si decides mantenerte firme y combatir contra el gusano de piedra, **pasa al 88**.

Si optas por escapar de la cámara y correr hacia la escalera, **pasa al 26**.

277

Apartas de una patada al dogo muerto y te preparas para un nuevo ataque. Hay otras tres bestias que rugen babeantes ya sobre ti. Debes combatir contra ellas como si fueran un único enemigo.

Dogos de Vassagonia: Destreza en el Combate 22 Resistencia 35

Si vences el combate, **pasa al 155**.

278

Tus reflejos, raudos como el rayo, te han salvado de una muerte segura. El mortífero disco pasa a tu lado silbando, para terminar por hincarse con fuerza en una rueda. Te apartas del carromato dejándote rodar, y echas a correr por un estrecho callejón que desemboca en una espesa arboleda. En cuanto llegas a ella buscando un escondite oyes los gritos de alarma de los bandidos, que te siguen de cerca.

Si decides avanzar hacia el sur por entre la espesura, **pasa al 123**.

Si optas por cambiar de dirección y dirigirte hacia el oeste, **pasa al 169**.

279

En cuanto desenrollas el Pergamino y das lectura a su terrible contenido, el Barón se pone trabajosamente en pie. Palabra por palabra repite, como el eco, los proféticos versos.

Cuando la luna llena brille sobre el templo,
Un sacrificio pondrá fin al sueño
De las legiones de un señor ya olvidado.
Cuando sobre el altar muera una rubia doncella de estirpe real,
Los muertos del precipicio de Maaken despertarán
Para reclamar la recompensa que tanto han esperado.

-Tienes que salvarla, Lobo Solitario. Tienes que impedir que la sacrifiquen -la voz del Barón está embargada por la emoción.

-¿Salvar a quién? ¿A quién tiene que salvar? -pregunta el Capitán D'Val a la vez que intenta calmar al atribulado Barón.

-A Madelon, mi hija. Barraka ha encontrado la Daga de Vashna. Tiene la intención de sacrificar a mi hija sobre el altar de Maaken para liberar a los muertos del precipicio de Maaken.

El Barón os explica que durante la Edad de la Luna Negra el Rey Ulnar de Sommerlund dio muerte al más poderoso de los Señores de las Tinieblas, Vashna, con su Sommerswerd, la Espada del Sol. Su cadáver, junto con el de todos sus soldados, fue arrojado a los insondables abismos del precipicio de Maaken.

-Su plan es convertirse en el jefe de los muertos para conquistar con ellos Sommerlund primero y después todas las Lastlands -dice con lágrimas en los ojos.

Te quedas mirando al Barón en silencio, asombrado. Si Barraka consiguiera culminar el sacrificio todo estaría perdido. ¿Qué ejército de mortales puede hacer frente a una legión de muertos?

El Capitán D'Val te hace salir de la sala y cierra la puerta.

-Yo temía que se hubiera vuelto loco, pero tu Pergamino confirma la peor de las pesadillas. ¡Lo que dice es verdad!

El tremendo significado de los versos comienza a cobrar sentido, pero el hilo de tus pensamientos es cortado por un agudo toque de trompeta. El Capitán D'Val se acerca a grandes zancadas a una tronera y contempla la llanura. Al volverse para hablar ves que su rostro ha adquirido el color de la ceniza.

-Los bandidos... ¡Nos atacan!

Si posees la espada del Capitán D'Val, **pasa al 327**.

Si no posees esta espada, **pasa al 289**.

280

Das la vuelta al cuerpo del Guardián y lo registras rápidamente. Descubres:

3 Coronas de Oro
Alimento para 1 Comida
Una Espada

Puedes quedarte con cualquiera de estas cosas antes de cruzar la pasarela, pero no olvides hacer las anotaciones necesarias en la *Carta de Acción*. Al llegar al otro extremo de la cámara oyes ruido de pasos que se acercan. Decides no esperar a ver de quién se trata y sales de la cámara por el túnel que se abre en la pared oeste.

Pasa al 348.

281

El monstruo se desvanece; te encuentras en el suelo del túnel. Estás casi sin aliento, escuchas los violentos latidos de tu corazón y tienes la piel húmeda y fría. Te das cuenta de lo ocurrido: las nubecillas de esporas te han hecho sufrir una alucinación. El monstruo del túnel solamente ha existido dentro de tu cabeza; no era más que una ilusión. Por desgracia, los puntos de RESISTENCIA que hayas perdido en el combate no puedes recobrarlos: las heridas te las has producido tú mismo, golpeándote contra las rugosas paredes del túnel.

Mientras el efecto de las esporas comienza a desaparecer, la fatiga es mayor que tus fuerzas y pierdes el conocimiento. Pasan muchas horas antes de que despiertes con la garganta irritada y un tremendo dolor de cabeza. Vuelves a encender tu Antorcha y sigues adelante por el túnel.

Pasa al 185.

282

El cerrojo está oxidado, pero consigues finalmente forzarlo y abrir la puerta. Entráis en un pasadizo que desciende a otro nivel, situado a unos cincuenta metros de la entrada. Ordenas a tus hombres que sigan mientras te afanas en asegurar la puerta. Te exige un gran esfuerzo, pero al final oyes el «clic» del cierre: el eco, no obstante, es un «clic» más lejano y más sonoro. Acaba de accionarse una trampa. El suelo cede en medio del pasadizo y todos tus hombres se precipitan al vacío gritando aterrorizados. El miedo te atenaza la garganta; echas a correr y miras por el negro agujero. Las paredes son lisas; la profundidad... imposible saberlo. Un frío golpe de viento te da en la cara; el misterioso murmullo del viento allá, al fondo del abismo, es todo lo que recoge tu ansiosa mirada. Con el corazón encogido, dedicas un último adiós a tus hombres perdidos y te diriges con paso firme hacia la puerta.

Pasa al 257.

283

Agarras el Frasco, apuntas cuidadosamente y lo tiras con todas tus fuerzas. Barraka se te queda mirando con la boca abierta, pues el contenido se derrama sobre su daga de acero negro. Entonces se produce una pavorosa explosión de llamas desgarradoras. El calor te abrasa el rostro y caes derribado al suelo. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA.

Contemplas horrorizado cómo Barraka, con el brazo desgajado del cuerpo a causa de la explosión, se tambalea por el santuario. El fuego lo ha cegado por completo y se tapa los ojos con la mano que le queda. Sigues observando en silencio cómo da traspiés, atraviesa las puertas de piedra custodiadas por las calaveras

y se precipita al vacío del precipicio de Maaken, tragado por el abismo maldito.

Pasa al 350.

284

Ordenas a tus hombres que formen una línea y avancen hacia el enemigo. Están ya a menos de cien metros de vosotros cuando das la orden de cargar. El viento te azota el rostro y transporta el eco de los gritos de guerra a través de la llanura mientras te acercas a tus enemigos. En cuanto ambas formaciones chocan, te aturde el impacto. Tu caballo ha golpeado contra el flanco de un enemigo, que se ha visto derribado junto con su montura. Te tambaleas sobre la silla y te es imposible esquivar una lanza que te abre una herida en el muslo. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA antes de vértelas con tu oponente.

Guerrero Bandido: Destreza en el Combate 16 Resistencia 25

Puedes eludir el combate en cualquier momento **pasando al 89**.

Si vences el combate, **pasa al 7**.

285

Subes por las escaleras en un santiamén y atacas. Los guardias te arrojan una andanada de dardos, y una flecha de punta de metal atraviesa el capuchón de tu capa. Milagrosamente, no te hiere. Elevas tu arma y golpeas, rompiéndole el cuello al guardián que te ha disparado. En cuanto cae, otro avanza para ocupar su lugar. No hay espacio suficiente para rehuir el combate; debes luchar a muerte.

Guardián: Destreza en el Combate 16 Resistencia 28

Si vences, **pasa al 71**.

286

Aguardas conteniendo la respiración mientras una hilera de hombres extenuados y harapientos pasa rozando tu escondrijo. Una escolta de bandidos los empuja hacia adelante, sin dudar en descargar el látigo sobre cualquiera que se rezague lo más mínimo. Ves cómo obligan a cada uno de ellos a hacerse cargo de una vagoneta y a empujarla por el túnel, en la misma dirección de la que venían. No tardan en desaparecer de tu vista.

Esperas, y cuando estás por fin seguro de que no hay moros en la costa, sigues adelante, con sumo cuidado de permanecer a salvo, escondido en la sombra. Por fin llegas a un punto en el que el túnel sale a la luz del sol. Ves, a tu izquierda, una arboleda que no está lejos de la boca de la mina; allí al lado hay un terraplén al que van a dar los raíles, y abajo se eleva un montón de mineral. Los hombres y los guardas se encuentran allí, pero ninguno de ellos alcanza a verte, pues corres a la velocidad del rayo hacia la arboleda. Todo lo que te permites es una breve pausa para recobrar el aliento antes de proseguir por el bosque en dirección a Ruanon.

Pasa al 200.

287

No llegas a dar más de una docena de pasos cuando ves que la anciana echa el cuerpo a tierra.

-¡Emboscada! -grita uno de tus hombres, y esa será la última palabra que llegue a pronunciar. Un disco de afiladísimo metal silba desde uno de los balcones cercanos y se le hunde en el pecho. A continuación, de súbito, la taberna se llena de bandidos que se descuelgan desde las ventanas y entran en tromba por las puertas. Tres de ellos cargan contra ti profiriendo salvajes gritos de guerra. Desenvainas y asestas un potente mandoble, con el cual decapitas a la vez a dos de ellos. El tercero se te echa encima antes de que los cuerpos de los otros dos lleguen a caer al suelo.

Guerrero Bandido: Destreza en el Combate 17 Resistencia 27

Si vences el combate, **pasa al 75**.

288

Dejas a tres hombres a cargo de los caballos y te llevas a los otros cuatro al interior de la mina. Está oscuro como boca de lobo, pero de inmediato descubres que las paredes se hallan jalonadas por antorchas sin encender. Cada uno de los tuyos toma una antorcha y la enciende antes de seguir adelante. Ahora se ven con toda claridad las huellas sobre el barro del suelo. Conducen a una zona del túnel que está bloqueada y desaparecen tras un descomunal corrimiento de tierra.

Si decides subir por encima del montón de tierra suelta y pasar por el estrecho hueco que queda arriba, justo bajo el techo, **pasa al 254**.

Si decides abandonar la búsqueda y regresar a la boca de la mina, **pasa al 187**.

289

Ilustración XVII

Sigues al Capitán D'Val, que desciende a toda velocidad los anchos escalones del torreón y sale a la barricada. Un ruido parecido al trueno se oye a lo lejos. Sobre la llanura empiezan a aparecer jinetes armados que llegan desde todas partes. Van agrupándose en batallones, preparándose para la batalla. Por entre ellos se forman columnas de soldados a pie vestidos con brillantes armaduras escarlata; empujan delante de ellos, como si fueran ganado, a una fila de gentes atemorizadas.

-¡Son ruaneses! -grita D'Val, que contempla toda esta operación cubriéndose los ojos con la mano para protegerse de la luz del sol-. ¡Ese canalla de Barraka va a utilizarlos como escudo!

A tu alrededor, los valientes hombres de D'Val han sacado los arcos y esperan la señal del Capitán para disparar. Pero no se atreve a dar la orden. De repente, una gigantesca catapulta proyecta una enorme roca negra que vuela por los aires directamente hacia la barricada. Ves, horrorizado, que revienta despidiendo llamas y desintegrándose, al tiempo que arroja una lluvia de aceite hirviendo. Los soldados no pueden esquivar semejante diluvio; muchos de ellos resultan gravemente quemados antes incluso de que las llamas se extingan. Un grito de batalla resuena entre las filas del enemigo: la señal de ataque. Los ruaneses son violentamente apartados a un extremo y pisoteados por la carrera de los jinetes, que se abalanzan contra la barricada.

Ves, horrorizado, cómo cae un diluvio de aceite hirviendo.

El aceite hirviendo ha diezmado y diseminado a los hombres de D'Val, con lo que la barricada permanece indefensa. Oyes tu nombre, pronunciado por D'Val. Su capa y su túnica están en llamas, y grita pidiendo ayuda.

Si has alcanzado el nivel de entrenamiento de Guerrero (es decir, si posees 8 disciplinas del Kai), **pasa al 255**.

Si quieres ayudar al Capitán, **pasa al 5**.

Si prefieres reunir a los defensores antes de que el enemigo alcance la barricada, **pasa al 86**.

290

Las ruinas están prácticamente cubiertas por raíces y malas hierbas, pese a lo cual distingues la forma del santuario del templo con toda precisión. La gran cúpula de mármol está todavía intacta; servirá de inmejorable refugio contra la tormenta. Mientras atas el caballo a un arbusto marchito, ves por el rabillo del ojo a dos hombres que permanecen bajo la cúpula; van vestidos con largas túnicas negras. Les ordenas salir e identificarse, pero ni te contestan ni se mueven.

Si deseas hacer una señal a tus hombres para que ataquen a los dos sujetos, **pasa al 44**.

Si prefieres intentar capturarlos vivos, **pasa al 102**.

Si optas por envainar tu espada y aproximarte a ellos con la mano extendida en un gesto de amistad, **pasa al 78**.

291

El pasadizo conduce a una sólida puerta reforzada con hierro. Pegas el oído al entramado de madera y hierro y oyes voces al otro lado.

Si posees la disciplina de Camuflaje, **pasa al 172**.

Si no posees esta habilidad, puedes desenvainar el arma, abrir la puerta y **pasar al 93**.

Igualmente, puedes volver sobre tus propios pasos, regresar a la galería y tomar la otra salida: **pasa al 55**.

292

Desenvainas la espada justo a tiempo de salvarte. El mortífero disco queda cortado en dos limpias mitades nada más tocar el dorado filo de tu espada; los dos semicírculos de acero pasan a escasos milímetros de cada una de tus mejillas. Te apartas rodando del carromato y a la carrera te metes por un estrecho callejón que desemboca en una espesa arboleda. Nada más entrar en ella oyes a tus espaldas los gritos de alarma de los bandidos, que te siguen de cerca.

Si decides avanzar hacia el sur, **pasa al 123**.

Si optas por cambiar de dirección y adentrarte hacia el oeste, **pasa al 169**.

293

Sigues el sendero, que serpentea por entre la espesura de las colinas. No tardas en llegar a un punto en el que aparecen sobre la tierra blanda huellas frescas de caballos.

Si posees la disciplina de Rastreo, **pasa al 18**.

Si no posees esta habilidad, **pasa al 150**.

294

La vagoneta se detiene al borde de un terraplén y los hombres son conducidos de nuevo al interior del túnel. Esperas durante más de una hora, hasta que la entrada queda despejada y no hay ni un solo guardián a la vista; entonces saltas de la vagoneta y echas a correr. A un lado hay una espesa arboleda; al otro, un desmonte que desciende abruptamente hacia una cantera. Al meterte a toda velocidad por entre el follaje caes en la cuenta de que el hombre pretendía ayudarte a escapar. Se lo agradeces en silencio y sigues hacia Ruanon.

Pasa al 200.

295

El guerrero yace muerto a tus pies.

-¡Por Sommerlund! -exclamas cuando el muro de escudos enemigos se viene abajo. Tus hombres responden a tu grito de guerra y se emplean a fondo contra el enemigo. Las espadas rasgan el aire y el estruendo del metal alcanza gran violencia. El combate es desesperado y breve. Los bandidos arrojan los escudos y salen a escape de la posada, perdiéndose entre la oscuridad y la lluvia.

Reúnes a tus hombres y corréis hacia el establo, pero se te encoge el corazón al ver las puertas abiertas de par en par. Te temes lo peor.

Pasa al 345.

296

Si posees la Sommerswerd (Espada de Sommer), **pasa al 122**.

Si no tienes este Objeto Especial, **pasa al 274**.

297

Aún no es mediodía cuando te ves forzado a hacer un alto. Has llegado a las estribaciones de una cordillera, desde donde el camino desciende prolongada y abruptamente hacia un ancho puente de piedra. Se trata del puente de Ruanon: reconoces el recio y ennegrecido maderamen bajo el cual discurren las oscuras aguas del río Xane. Al otro lado del puente descubres las renegridas ruinas de una posada que ha sido pasto de las llamas, así como el inconfundible perfil de los guerreros bandidos. A la entrada del puente se ve un cartel que señala al sur y dice

RUANON 20 KILÓMETROS

Sabes que tratar de cruzar por el puente sería suicida: todos los jinetes enemigos llevan potentes arcos.

Si decides intentar cruzar el río corriente arriba, hacia el oeste, **pasa al 113**.

Si decides intentar cruzar el río corriente abajo, hacia el este, **pasa al 252**.

298

De repente, los monstruos del túnel que chillan y se retuercen bajo tus golpes, se desvanecen hasta desaparecer de tu vista. Agitas la cabeza con incredulidad y te frotas los ojos, pero no queda el menor rastro de ellos. Poco a poco comienzas a darte cuenta de lo ocurrido: las esporas de los hongos te han provocado una alucinación; los horripilantes seres no existían más que en tu mente. Sólo se trataba de ilusiones. Por desgracia, los puntos de RESISTENCIA que has perdido en el combate no los recuperas, pues durante la «pelea» has chocado innumerables veces contra las rugosas paredes del túnel. Enfundas la espada y te alejas tambaleándote, ansioso por dejar atrás los hongos.

Pasa al 185.

299

Inmediatamente, alineas a tus hombres en formación de combate, hombro con hombro, ante la boca de la mina. Forman con sus escudos un muro de madera y acero para detener las flechas que os llueven del cielo. Al ir emergiendo de la maleza, los enemigos descartan los arcos y empuñan sus espadas largas y curvas. Muchos de ellos caen al punto, pero su jefe los arenga blandiendo una tremenda hacha de guerra. Es un tipo bruto y mal encarado, vestido con una gruesa cota de malla. En cuanto el primero de ellos se estrella contra el muro de escudos, profiere un ensordecedor grito de guerra. Un aplastante tronar de golpes se estrella contra vosotros a medida que los bandidos tratan de abrir una brecha en vuestra línea. La batalla se endurece, pero el muro resiste, ya que tus hombres se defienden con valentía.

La primera oleada de bandidos retrocede; a vuestros pies queda una docena de muertos. Ninguno de tus hombres ha caído.

Sin embargo, tienes el tiempo justo de secar la sangre de tu espada, pues el jefe de los bandidos se abalanza sobre ti blandiendo su hacha de guerra. No puedes rehuir el combate y debes luchar a muerte con él.

Jefe de los bandidos: Destreza en el Combate 19 Resistencia 29

Si vences el combate, **pasa al 121**.

300

Un chillido de espanto y dolor rasga el aire. El tirador cae al suelo, pues un dogo acaba de saltarte al cuello. Otros perros, atraídos por sus desgarrados gritos, van hacia él: no tardan en despedazarlo entre todos. Alzas la vista y ves que desde la barricada viene un hombre corriendo hacia ti. Lleva un escudo y en la otra mano un arco; es el Capitán D'Val.

Te alcanza, jadeando a causa de la carrera, y extrae una flecha del carcaj. Los dogos, hartos de su víctima, buscan carne fresca con que saciar su hambre, y se fijan de nuevo en ti. D'Val apunta, tira y saca una nueva flecha inmediatamente. Los dogos, atravesados, caen al suelo. La puntería de D'Val es mortífera. El

Capitán te agarra por el brazo con un rápido movimiento para transportarte hasta la barricada. Otros soldados salen de ella para ayudaros, pero estáis ya al alcance de los arqueros enemigos, que no han dejado de avanzar, y una lluvia de flechas les hace retroceder. Las flechas de color rojo silban por todas partes. Al fin alcanzáis la barricada; apartan desde dentro un carromato y pasáis por el hueco. El Capitán D'Val está prácticamente extenuado; se tambalea y sus hombres corren en su ayuda antes de que llegue a desplomarse.

Pasa al 341.

301

La calle se prolonga; ves un establo y un gran corral. El recinto está lleno de caballos, todos ellos ensillados.

Si posees la disciplina de Afinidad Animal, **pasa al 106**.

Si esta habilidad no figura entre las tuyas, **pasa al 236**.

302

El arcón parece no estar cerrado, pero al tener fresca en la memoria la traicionera pérdida de tus hombres, decides no correr el menor riesgo. Apartándote a un lado, abres fácilmente el arcón con la punta del arma y echas atrás la tapa. Aguardas con la respiración contenida, pero no ocurre nada de particular; quienquiera que viva en este cuartucho debe de confiar que la trampa del pasadizo acabe con cualquier hipotético ladrón, pues dentro se oculta un verdadero botín. Hay placas y vasos de oro con gemas incrustadas, collares de turquesas, perlas y estatuillas de jade. Te maravillas de tanta belleza, pero decides no apoderarte de ningún objeto a causa del peso y de su escasa utilidad. A continuación descubres un saquito de cuero. Al extraerlo del arcón identificas su procedencia: perteneció a un druida, y contiene los siguientes objetos:

2 Pociones de Laumspur, cada una de las cuales te devuelve 4 puntos de RESISTENCIA.
1 Poción de Alether, que incrementa tu DESTREZA EN EL COMBATE en 2 puntos mientras dure un solo combate.
1 Frasco de Agua Santa.

Si decides guardar cualquiera de estos objetos, anótalos en la *Carta de Acción*.

Examina la otra puerta y **pasa al 131**.

303

Las rodillas y las manos resultan gravemente dañadas por el choque, pero sigues aferrado a la pasarela. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. No obstante, el piso de la pasarela, al estar compuesto por tablas, te sirve de escala; no pierdes un instante en

trepar hasta el borde del pozo. Tus enemigos gritan y te maldicen al otro lado, pues ahora están atrapados y no pueden ya perseguirte. Con una irónica sonrisa te despides de ellos antes de adentrarte por un túnel que se abre en la pared oeste.

Pasa al 348.

304

Basta un solo mandoble para cortar el tentáculo y soltar al explorador. Te da las gracias a gritos y con gran rapidez corta el extremo de otro tentáculo que surgía en ese momento de la viscosa superficie del agua. De repente el bote cruje, pues otro tentáculo trata de abrirse camino bajo la quilla. El bote se eleva por los aires y los dos caéis con violencia a las aguas heladas.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número obtenido está entre el 0 y el 4, **pasa al 47**.

Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 234**.

305

Un arriesgado plan se te pasa por la cabeza. Sacas el Medallón de Ónice del bolsillo y te acercas con largas zancadas hacia los bandidos. Están tan ajetreados, charlando unos con otros, que al principio no te ven. Tu aparición les deja repentinamente perplejos. Entonces pones en marcha tu plan; les echas un rapapolvo por su vagancia y les amenazas con contárselo al mismísimo Barraka. En cuanto ven el Medallón de Ónice, incluso podrías decir que oyes el vuelco que les da el corazón. Con agitación, cierran filas y se ponen firmes, aguardando tus órdenes. Los diriges hacia el bosque, cosa que hacen con gran rapidez, mientras tú sigues

adelante en el sentido opuesto, apresurándote, no sea que se den cuenta del engaño.

Pasa al 204.

306

Tus hombres echan la puerta abajo y entran con las espadas en alto. Escuchas una voz apagada y en seguida aparece en la puerta uno de tus hombres.

-No hay peligro, señor -dice, y se hace a un lado para dejarte entrar.

Pasa al 84.

307

Desde todos los puntos de la linde del bosque emergen grupos de bandidos azuzados por sus sargentos, inquietos ante la posibilidad de que escapes. Esto te espolea, aceleras el paso y cubres los primeros cien metros con facilidad. En ese momento las flechas empiezan a silbar a tu alrededor. Te agazapas y echas a correr en zig-zag para dificultar la diana de los arqueros; poco a poco las flechas van reduciéndose en cantidad. Sonríes ante sus inútiles esfuerzos por detenerte, pero tu seguridad peligra debido a una jauría de dogos de guerra que han soltado desde el bosque que tienes a la derecha; todos ellos están sedientos de sangre. Te hallas a menos de quinientos metros de Ruanon, pero los perros se acercan.

Si decides acelerar el paso e intentar ganarles la carrera, **pasa al 225**.

Si optas por hacer un alto para enfrentarte con ellos, **pasa al 36**.

308

Ilustración XVIII

Haces girar la llave en la cerradura y la puerta se abre. De inmediato, un fuerte silbido te llega a los oídos, semejante al que produce el vapor al salir de un géiser. Un ser parecido a un gato salta sobre ti desde la oscuridad y te derriba: sus ojos brillan como si estuvieran llenos de fuego verde y su fétido aliento te apesta. ¡Es un Elix! Mientras te debates por soltarte de sus poderosas garras y de sus afilados colmillos, muchos otros seres idénticos a éste surgen de la oscuridad y atacan a tus hombres. No puedes rehuir el combate y debes luchar a muerte contra la bestia.

Elix: Destreza en el Combate 17 Resistencia 30

Si vences, **pasa al 127**.

309

Avanzas por el túnel durante unas tres horas, y llegas finalmente a una gran sala de la que parten diversos túneles a distintas alturas. Una serie de rampas de piedra conecta cada uno de los túneles con los que están situados inmediatamente encima y debajo. Cuatro niveles por debajo de donde te encuentras hay un grupo de hombres que empuja vagonetas llenas de mineral. Otros, provistos de látigos y vestidos con armaduras de color rojo, custodian a los mineros.

El túnel en el que estás se encuentra en la zona más elevada. Te das cuenta de que la única forma de seguir adelante es bajando por una de las rampas al nivel inferior. Pero te quedas de una pieza al ver que cada una de las rampas está vigilada por hombres armados. En el túnel que hay abajo se encuentran dos guardias. Se ríen y parlotean, a la vez que señalan una botella de vino

Un fuerte silbido te llega a los oídos, semejante al que produce el vapor al salir de un géiser.

vacía que permanece a sus pies. Tras contemplarlos durante unos minutos, decides que seguramente están demasiado borrachos como para fijarse en ti.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si posees la disciplina de Camuflaje, añade 4 al número obtenido.

Si el total está entre 0 y 7, **pasa al 138**.

Si el total está entre 8 y 13, **pasa al 244**.

310

Estás ya a menos de diez pasos de la puerta del torreón cuando el mango de una lanza te hace caer al suelo. Ruedas para eludir una embestida fatal, y saltas para hacer frente a tu atacante. Es un guerrero de duros rasgos, con los ojos negros como el carbón, que lleva la armadura teñida de sangre. Alza la lanza y te la arroja al pecho. No puedes rehuir el combate y te ves obligado a luchar a muerte con él.

Guerrero de Vassagonia: Destreza en el Combate 18 Resistencia 25

Si vences, **pasa al 24**.

311

Tres soldados de Sommerlund corren en tu ayuda. Con sus espadas parten en pedazos a los dogos hasta acabar con ellos; agradecido, te pones en pie tambaleándote y tratas de hacerte una idea de lo que está ocurriendo; el fragor de la batalla te envuelve. Los soldados de Sommerlund dominan todavía la barricada: forman grupos y controlan los huecos abiertos. Las lanzas y las flechas surcan el cielo en todas direcciones. Los hombres caen

derribados de los caballos, los caballos relinchan y se encabritan y los heridos y los muertos cubren todo el terreno que alcanzas a ver.

Los dogos han retrocedido, y sus amos avanzan ahora protegidos por una muralla de escudos. A tu derecha, un bandido trata de hacer saltar a su caballo por encima de la barricada, pero el animal está herido, y le falta poco para morir. No consigue dar el salto; el jinete cae sobre la barricada, a tus espaldas.

Si decides atacar a tu enemigo, **pasa al 90**.

Si optas por reunir a los soldados de Sommerlund para repeler a los hombres que avanzan lanzas en ristre, **pasa al 3**.

312

Por todas partes a tu alrededor las ruinas devuelven el eco del entrechocar de las armas y los gritos de guerra. Los jinetes armados no son sólo una banda de malhechores; combaten disciplinadamente y con una habilidad de la que no se tiene noticia ni siquiera entre los más ruines bandoleros del desierto.

Pasas por encima del cadáver de tu oponente y llamas a un grupo de tus hombres. Vuestros enemigos han rodeado los caballos, así que debéis actuar con toda la rapidez posible para evitar el quedaros sin ellos. Inicias la carga por entre las ruinas, atravesando la línea de ataque del enemigo. Atemorizados, se retiran a cubierto, aprovechando la oscuridad. No obstante, cuando conseguís llegar a los alrededores del templo sólo quedan once de vuestros caballos; el resto se ha desvanecido.

Tras mucho pensarlo, decides elegir diez exploradores para proseguir contigo la misión y envías el resto de vuelta a Sommerlund para que den cuenta allí de lo ocurrido. En cuanto la

tenebrosa luz del amanecer llena el cielo, tú y tus compañeros os despedís de los otros, que han de regresar a pie.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número obtenido está entre el 0 y el 2, **pasa al 120**.

Si está entre el 3 y el 9, **pasa al 51**.

313

Apoyas las manos sobre el soldado herido y consigues colocar los huesos del codo, para fijarlos después con jirones de sus ropajes. Entretanto, el otro soldado ha conseguido deshacerse del tentáculo que le inmovilizaba, e incluso ha desgajado otros dos tentáculos que se hallaban sobre el maltrecho bote. A continuación se hace con los remos y se pone a remar frenéticamente hacia la orilla opuesta; sin embargo, en cuanto los remos hienden las aguas se escucha un tremendo crujido.

Pasa al 96.

314

Grupos de bandidos patrullan por el bosque, pero no están muy atentos a sus obligaciones, así que no te cuesta trabajo sortearlos, ayudado por la oscuridad. Entonces, por casualidad, llegas a una pequeña cabaña de troncos escondida entre los árboles. En la ventana titila la luz de una vela, y la puerta está entreabierta.

Si quieres entrar en la cabaña, **pasa al 53**.

Si prefieres no entrar y seguir tu camino, **pasa al 258**.

315

A la parpadeante luz de la antorcha ves que el túnel se sostiene gracias a una desordenada construcción de vigas y puntales. La roca está humedecida y un riachuelo de agua teñida por el óxido del mineral discurre por el suelo del túnel. No tardas en alcanzar un cruce donde el túnel se divide en dos.

Si quieres tomar por el ramal de la izquierda, **pasa al 269**.

Si prefieres tomar el de la derecha, **pasa al 145**.

Si posees la disciplina de Rastreo, **pasa al 48**.

316

Estáis ya a mitad de camino en el momento en que uno de tus hombres resbala y es arrastrado por la torrencial corriente. Sus desesperados gritos alertan a los bandidos. De repente, uno de ellos aparece sobre una de las rocas. Con un grito de guerra se abalanza sobre ti. Resta 2 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE de tu puntuación mientras dure el combate, ya que estás en desventaja: tu enemigo permanece en una posición mejor y el suelo que pisan tus pies no es precisamente el más firme.

Guerrero Bandido: Destreza en el Combate 16 Resistencia 26

Puedes rehuir el combate en cualquier momento arrojándote a las aguas del río Xane. **Pasa al 31**.

Si vences, **pasa al 146**.

317

Concentras tus poderes y los diriges a un saledizo de esquisto que domina el pozo desde el otro lado de la cámara. En pocos segundos se produce una grieta en la pizarra y la mayor parte del saledizo se desprende y cae el fondo del pozo. El guardián se alarma por el repentino estruendo y abandona su puesto para investigar lo ocurrido. Sin dudarlo ni un instante echas a correr por la pasarela y desapareces por el túnel que se abre al otro extremo.

Pasa al 348.

318

Ilustración XIX

Oren Vanalund es el decimoquinto barón de Ruanon, un noble guerrero de estirpe real, en quinta línea a la sucesión del trono de Sommerlund. Este señor de la guerra, en su tiempo orgullo de la caballería, yace ahora sobre el frío suelo de piedra, con los ojos enrojecidos y gimiendo como un perro asustado.

-Lo ha perdido todo -dice D'Val en voz baja-. Barraka ha destruido su castillo, su tierra, su pueblo y ha acabado con su familia. Sus hijos han muerto, y su única hija es ahora prisionera del

«Lo ha perdido todo... Su castillo, sus tierras, su pueblo y su familia...»

mismísimo Barraka. Mucho me temo que tanto sufrimiento ha terminado por enloquecerle.

El patético hombre, hecho trizas, alza el rostro cubierto de lágrimas y con un débil hilo de voz murmulla unos curiosos versos, una y otra vez:

> Cuando muera sobre el altar una rubia doncella de estirpe real
> Los muertos de Maaken despertarán.»

Si posees un Pergamino, **pasa al 279**.

Si no posees un Pergamino, **pasa al 57**.

319

La comida es deliciosa. Comes tu ración y te preparas para descansar. Al amanecer, tus hombres se despiden de los juglares y proseguís vuestra misión en dirección a Ruanon.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número obtenido está entre el 0 y el 4, **pasa al 25**.

Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 171**.

320

A los dos guardias tu ataque les pilla completamente desprevenidos. No han llegado a desenvainar cuando tus hombres los alcanzan y los derriban.

-¿Acabamos con ellos, señor? -pregunta uno de tus exploradores, con la punta de la espada sobre el cuello de uno de los guardianes.

-No -respondes-. Atadlos. Probablemente aún nos serán de alguna utilidad.

Si decides registrarlos, **pasa al 268**.

Si prefieres interrogarlos, **pasa al 76**.

321

El maloliente monstruo exhala un espantoso aullido y muere, pero el cuerpo viscoso y descomunal tiembla convulsivamente durante unos cuantos minutos. Aguardas un rato antes de atreverte a pasar a la siguiente estancia. No queda ni rastro de tus hombres; sus cuerpos yacen parcialmente digeridos dentro de la osamenta del gusano de piedra. Conteniendo las náuseas que te suben a la garganta, te das la vuelta y huyes de esta terrorífica caverna.

Pasa al 309.

322

Apagas la Antorcha y te tumbas para descansar; no tardas en caer en un sueño profundo. Pasan varias horas antes de que despiertes, completamente recuperado de tus fatigas. Recobras 2 puntos de RESISTENCIA.

Vuelves a encender la antorcha, y ves que la cabaña está completamente llena de herramientas de minería. Picos, palas, carretillas y demás utensilios aparecen apilados contra la pared del fondo.

Si quieres coger un Pico o una Pala, hazlo, pero recuerda que, en razón del tamaño de las herramientas, cada una ocupa el espacio de dos Objetos de la Mochila.

De la cámara puedes salir por dos túneles distintos. Uno conduce al oeste; el otro, al sur.

Si quieres tomar por el túnel del oeste, **pasa al 54**.

Si quieres tomar por el túnel del sur, **pasa al 129**.

323

Sueltas la flecha, que surca con un silbido el aire y se incrusta en el hombro del jefe de los bandidos. Oyes su aullido de dolor por encima del fragor de la batalla, pero, pese a estar malherido, hace un intento por reunir a sus hombres. Te inclinas para coger otra flecha, pero descubres, con pánico, que el carcaj del soldado muerto está vacío. Al alzar la vista ves que dos jinetes de Vassagonia acaban de cruzar la barricada y galopan hacia ti. Sueltas el arco y corres a protegerte tras un gran barril de agua que custodia un fornido sargento de la caballería de Sommerlund.

-¡Dispara contra el jefe! -le ordenas a la vez que lo señalas. El sargento apunta con cuidado y dispara con un movimiento seco y preciso. La flecha surca el humo que envuelve el campo de batalla y atraviesa la brillante coraza del oficial enemigo. Sus malvados ojos parpadean y se cierran para siempre, a la vez que cae de su montura con la flecha profundamente clavada en el corazón.

Pasa al 148.

324

Estás hambriento y debes hacer una Comida antes de dormir o perderás 3 puntos de RESISTENCIA. Llevas un par de horas durmiendo cuando te despierta el estridente tañer de una campana.

-¡Bandidos! -exclama el posadero-. ¡Han alcanzado el establo!

Debes actuar con toda rapidez o los bandidos robarán vuestras monturas. El posadero te indica que hay dos formas de llegar al establo: puedes salir por la puerta principal y dar la vuelta a la posada, o bien subir al primer piso y saltar desde la ventana al techo del establo.

Si optas por la puerta principal, **pasa al 114**.

Si decides subir al primer piso y saltar desde allí, **pasa al 196**.

325

Inicias tu combate contra Barraka, el noble renegado de Vassagonia. No puedes eludir el combate y has de pelear a muerte. Tu rival es un formidable guerrero que posee una gran fuerza de voluntad, por lo que es inmune al Ataque Psíquico.

Barraka: Destreza en el Combate 25 Resistencia 29

Si vences, **pasa al 350**.

326

De repente, te das cuenta de que has entrado en una zona remota de las minas de Maaken a través de una vía en desuso, que se inicia al pie de la cordillera de Maaken. Durante cientos de

años, el mineral que se extrae de la cordillera ha sido la bendición y la ruina de los miles de hombres que llegaron aquí buscando hacer fortuna, hombres que a veces encontraron mayor riqueza que la jamas habían soñado, hombres que perecieron sin dejar ni rastro en el laberinto de túneles fríos y húmedos. Sabes que si pudieras localizar una zona de la mina que continúe todavía en uso podrías seguir por los túneles hasta el mismo Ruanon. Y puesto que Ruanon queda al sur, decides tomar el túnel que sale de la cámara rumbo al sur.

Pasa al 101.

327

Sacas la espada y se la ofreces al Capitán. Una sorprendida mirada, llena de emoción, le ilumina el rostro mientras examina la hoja.

-Pensé que nunca volvería a ver este acero, en el que tanto confío. Es un buen presagio con vistas a la batalla. [15]

Te da las gracias y la envaina en su funda, que, hasta este instante, había pendido vacía de su cinturón.

Pasa al 289.

328

En el mismo instante en que alcanzas la cima del otero te encuentras con una espantosa visión. Multitud de cuerpos, de hombres y caballos, yacen esparcidos por toda la explanada que se abre al otro lado del otero; los huesos aparecen pelados por la

[15]Recuerda borrar esta Espada de tu *Carta de Acción*.

acción de los cuervos carroñeros. Oyes a tus espaldas las horrorizadas exclamaciones de tus hombres, que han reconocido la armadura y los andrajos de los uniformes que todavía llevan los esqueletos: la caballería de la Guardia del Rey de Sommerlund. Deben de haber muerto en batalla, pues entre ellos se ven también los cadáveres de algunos guerreros bandidos. Cuarenta valientes soldados, es decir, casi la mitad de los que partieron de Holmgard hace ya casi un mes, yacen ante ti; con el corazón entristecido, tus hombres se disponen a cumplir la triste tarea de dar sepultura a los compañeros.

Al alejarte cabalgando de este valle de la muerte, algo te consuela: la certeza de que el Capitán D'Val no estaba entre los que habéis enterrado.

Pasa al 120.

329

Las aguas del río te llenan los ojos, la nariz y la boca. Luchando desesperadamente en pos de una bocanada de aire, toses sin poder evitarlo. Cegado por las aguas, no alcanzas a ver el gran peñasco que emerge del lecho del río unos metros más allá. Con

un espantoso crujido chocas de cabeza y te hundes en las impetuosas aguas.

Aquí acaban tu vida y tu misión.

330

Con la primera luz del amanecer te dispones a entrar en el valle. El camino aparece envuelto en una densa neblina; inmediatamente, el bosque de Ruanon se cierra a ambos lados; a vuestro alrededor crece una inextricable maraña de troncos color gris verdoso, de todas las formas y tamaños. Después de avanzar durante escasos minutos encontráis los restos de un carromato quemado en la cuenta. Detrás de él, un camino más estrecho se adentra por el bosque en dirección a las colinas situadas al este.

Si decides examinar el carromato abandonado, **pasa al 38**.

Si optas por no perder el tiempo en el carromato y seguir adelante por el camino, **pasa al 175**.

Si decides investigar en el caminillo que conduce a las colinas que hay al este, **pasa al 293**.

331

Pronto descubres un pozo minero parcialmente oculto; desciende verticalmente por la ladera. En cuanto tus hombres despejan las hierbas que taponaban la entrada, te percatas de que en una de las paredes hay fijada una escalera. Crees estar seguro de que se trata de una escapatoria de las minas de Maaken, pues no en vano las minas recorren interminablemente las entrañas de esta cordillera. Si al menos pudieras dar con uno de los túneles

principales, quizás llegarías hasta el mismísimo Ruanon. Te inclinas sobre el pozo y escrutas la oscuridad. Te llega tal hedor de humedad y podredumbre que decides enviar al menos pesado de tus hombres para comprobar si la escalera es segura. Todo parece en orden, pues pronto llega a la entrada de un túnel situada allá abajo y os grita para que lo sigáis.

El túnel desemboca en una cámara de planta oval, totalmente cubierta de grietas, cuyo suelo está humedecido por un extraño líquido sedoso.

Si posees la disciplina de Afinidad Animal, **pasa al 41**.

Si no tienes esta habilidad, debes buscar una salida de la cámara. **Pasa al 276**.

332

Aunque los carromatos están envueltos en las tinieblas de la noche, tu conocimiento del Kai te revela cuál es el escondrijo del actor. Subes por la escalerilla trasera del carromato grande, abres la puerta con el arma y entras.

Pasa al 222.

333

El jinete carga contra ti a gran velocidad. Sólo tienes la oportunidad de hacerle frente durante un solo asalto, pues el impuso de su montura te derriba.

Guerrero de Vassagonia: Destreza en el Combate 20 Resistencia 28

Sin en este único asalto pierdes más puntos de RESISTENCIA que tu enemigo, **pasa al 209**.

Si tu enemigo pierde más puntos de RESISTENCIA que tú en este único asalto, **pasa al 220**.

Si ambos perdéis el mismo número de puntos de RESISTENCIA en este único asalto del combate, **pasa al 344**.

334

Nada más tocar el agua se te va el arma de las manos. Te sobrecoge y te atenaza el pánico, ya que numerosos tentáculos se te enrollan por todo el cuerpo, hundiéndote. Te debates por soltarte, pero pronto pierdes el conocimiento debido a la fuerza de los viscosos tentáculos. Una estela de burbujas y un jirón de tu capa son las únicas señales que marcan tu acuosa tumba.

Tu vida y tu aventura terminan aquí.

335

El túnel desemboca en seguida en una gran cámara dividida en dos por un hondo pozo minero. Un guerrero de piel cetrina y vestido con un recio jubón de cuero guarda la entrada de la pasarela que cruza por encima del pozo. Está ocupado tallando un trozo de madera y mascullando lo injusto que resulta que le toquen a él las tareas más aburridas. Al otro extremo del pozo un túnel se adentra por la pared oeste. Te das cuenta de que si quieres alcanzar el túnel debes sobrepasar al guardián y cruzar la pasarela.

Si posees la disciplina de Camuflaje, **pasa al 35**.

Si posees la disciplina de Poder Mental sobre la Materia, **pasa al 317**.

Si no posees ninguna de estas habilidades tienes que atacar al guardián por sorpresa. **Pasa al 147**.

336

La flecha surca el aire certeramente hacia el bandido, pero rebota en su coraza de acero. Haber escapado de la muerte por tan poco no le afecta, y arroja su jabalina, atravesando al soldado indefenso y acabando con él. Estás a punto de disparar por segunda vez cuando adviertes que una amenazadora sombra surca los aires; desciende en picado y aterriza sobre el tejado del torreón.

Decides dejar el arco y desenvainar tu arma para echar a correr escaleras arriba.

Pasa al 223.

337

Pese a que el fuego ha destruido por completo cualquier señal que pudiera haber en el carromato, aún queda parte del chasis, gracias al cual reconoces su procedencia militar. Se trata de un

carromato de la caballería de Sommerlund, uno de los tres que acompañaban al Capitán D'Val y a sus tropas. Iba cargado de provisiones cuando partieron de Holmgard, hace ya casi un mes; pero todo lo que queda ahora del cargamento son montones de cenizas. Tras un concienzudo registro del carromato, montas de nuevo para conducir a tus hombres hacia el sur, por el camino principal.

Pasa al 297.

338

Tu valentía ha dado resultado. Los guardias creen a pie juntillas lo de la contraseña y te franquean la entrada a la cripta. En cuanto se cierra a tus espaldas el portalón de piedra, te encuentras en un estrecho corredor iluminado por antorchas fijadas a las paredes; el corredor avanza hacia el este.

Pasa al 235.

339

A pesar de que los dos individuos tienen un aspecto completamente inofensivo, decides no correr riesgos inútiles y dispones una guardia. Estás hambriento, así que debes hacer una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA. A continuación te preparas para dormir.

Pasa al 233.

340

Sientes que la cabeza te da vueltas y que te pesan las piernas, como si fueran de plomo, debido a la falta de oxígeno. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al 32.

341

Te contempla un círculo de rostros en los que se refleja el cansancio. Un soldado te cura la pierna con la ayuda de otro, que arranca la flecha sin darte tiempo a soltar un grito de dolor.

-Eres muy afortunado, Señor del Kai -dice a la vez que te venda y te aplica Laumspur en la herida-. La herida ha sido limpia, no tardará en dejar de sangrar.

Pierdes 4 puntos de RESISTENCIA. Sin embargo, la rapidez y la habilidad del soldado te han salvado de una posible infección. Con sumo cuidado, los soldados os transportan a ti y al Capitán D'Val al interior del torreón.

Pasa al 116.

342

Caes de cabeza en la oscuridad y vas ganando velocidad. Aprietas los dientes y procuras no pensar en el terrible instante del impacto, cuando te estrelles contra la dureza de la roca viva. Pero en vez de una superficie de piedra caes sobre un río subterráneo y te sumerges en sus heladas profundidades. Te encuentras tan aliviado al seguir vivo que te olvidas momentáneamente de dónde estás y respiras. Al entrarte el agua en los pulmones, te debates para controlar el tremendo dolor que te rasga el pecho. Te das

cuenta de inmediato de que la Mochila te arrastra hacia el fondo. Debes librarte de ella o te ahogarás. Cuando por fin alcanzas la superficie, consigues nadar un trecho y salir de las heladas aguas para desvanecerte sobre una extensión de grava que hay junto a la orilla.

Has perdido la Mochila con todo su contenido, pero sigues con vida y el daño es bastante leve.

Haz las anotaciones necesarias en la *Carta de Acción* antes de **pasar al 219**.

343

Ilustración XX

Os encontráis a mitad de camino, en pleno río subterráneo, cuando las espesas y negruzcas aguas comienzan a bullir. Te agarras a la borda y animas a tus hombres a remar con todas sus fuerzas, pues la turbulencia de las aguas amenaza con volcar el pequeño y atiborrado bote. De repente, un tentáculo gris verdusco y de aspecto horripilante emerge a la superficie. Se abate como un trallazo, astillando las maderas y quebrando huesos al hacer presa en dos de tus hombres. Sin darte tiempo siquiera a desenvainar, los enrolla y los arrastra a las oscuras profundidades. Entonces se eleva otro tentáculo que serpentea hacia ti. Te golpea con fuerza el pecho, intentando derribarte por la borda.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si la RESISTENCIA que tengas en este momento es de 20 puntos o más, añade 3 al número que obtengas. Si tu RESISTENCIA es de 12 puntos o menos, resta 2 al número obtenido.

Si el total obtenido está entre -2 y 6, **pasa al 194**.

Si está entre 7 y 12, **pasa al 61**.

Tu hombres son arrastrados a las oscuras profundidades.

344

Con tu mandoble has hecho astillas la lanza del enemigo. En cuanto retiene las riendas de su montura, se deshace de lo que le queda del arma y empuña su alfanje. Su sonrisa es de lo más maligna, y deja ver una hilera de renegridos dientes. Suelta su grito de combate y espolea su montura hacia ti una vez más.

Si has alcanzado el nivel de entrenamiento de Aspirante, u otro más elevado, **pasa al 111**.

Si aún no has conseguido ese rango, **pasa al 43**.

345

Al registrar el establo descubres que sólo os quedan once caballos: los restantes se los han llevado los bandidos. Tras cavilar cuidadosamente, decides pedir diez voluntarios que te acompañen en tu misión, y ordenas que los demás exploradores regresen a Sommerlund a pie en cuanto amanezca para dar cuenta de lo ocurrido. Mientras se encaminan hacia el norte, decides esperar hasta que desaparezcan de tu vista para tomar la dirección opuesta.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número obtenido está entre 0 y 6, **pasa al 51**.

Si el número obtenido está entre 7 y 9, **pasa al 120**.

346

Subes a toda velocidad por espacio de cinco minutos, hasta llegar al nivel superior, donde el túnel minero se dirige hacia el sur. Has cubierto menos de cien metros por el húmedo y maloliente

pasadizo, cuando descubres una palanca situada en la pared, a mano izquierda. Un súbito ruido, a lo lejos, te advierte de que una patrulla se dirige hacia ti. Sin perder un segundo tiras de la palanca y, para tu sorpresa, un panel de piedra se retira y surge un túnel secreto. Entras rápidamente por él para evitar a la patrulla. En cuanta han pasado, tratas de salir, pero descubres que no puedes accionar el panel desde dentro. Con un creciente sentimiento de desesperación, terminas por darte la vuelta y avanzas por el túnel secreto.

Pasa al 335.

347

Bajas hasta el pie de la escalerilla cuando oyes arriba que la trampilla se cierra de golpe. Y percibes otro ruido aún peor: el del cerrojo al correrse. Martilleas desesperadamente la trampilla, intentando escapar como sea de tus captores, pero ellos cubren la trampilla con un pesado barril de roble y montan guardia en el interior de la cabaña. Pasan cuatro días antes de que oigas descorrerse el cerrojo, pero las manos que lo han hecho son manojos de huesos descarnados.

Aquí terminan tu vida y tu misión.

348

A menos de cincuenta metros encuentras una palanca. Tu conocimiento del Kai te hace albergar sospechas ante este extraño hallazgo; escarbas en el suelo por si hubiera alguna trampa. No encuentras nada de particular, pero al alzar la vista hacia el techo ves la parte inferior de un rastrillo escondido entre dos vigas.

Tiras de la palanca y el rastrillo cae, sellando el túnel a tus espalda. Para cerciorarte de que nadie va a seguirte, destrozas la palanca con un pedrusco antes de proseguir tu avance por el túnel.

Pasa al 185.

349

A juzgar por lo pulido que está el empedrado del suelo y por el estado de las vagonetas, deduces que ésta debe ser una de las principales galerías. Un soplo de brisa fresca te llega desde el túnel que se adentra hacia el oeste; sientes que debes de estar ya cerca de la superficie.

Ruanon se halla situado al oeste, en la misma dirección del túnel. Aspiras una bocanada de aire y emerges de las sombras; cruzas la galería y pasas bajo el arco.

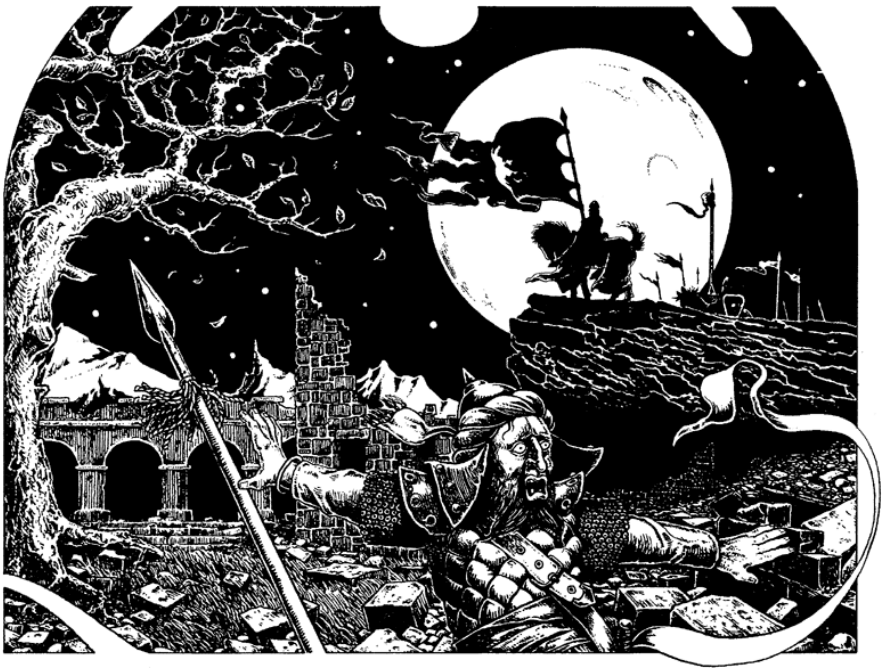
Pasa al 55.

350

Ilustración XXI

En el momento en que muere Barraka, el viento sopla con mayor intensidad, inundando el santuario con un frenético aullido que suena como un lamento de desesperación. Notas el tenebroso, maligno y helado espíritu de Vashna, Señor de la Oscuridad, que intenta envolverte, pero sientes también que le falta poderío para dominarte o dañarte siquiera. Has logrado impedir el sacrificio; está pues, condenado a lamentarse por la victoria que tuvo al alcance de la mano y no logró obtener.

Yace sobre el oscuro suelo del santuario la Daga de Vashna. Al recogerla y guardártela en el cinto (anótalo como Objeto Es-



Los hombres de Barraka huyen del Rey Ulnar y del ejército de Sommerlund.

pecial en tu *Carta de Acción*), las llamas parpadean y se extinguen. Mientras tengas esta Daga en tu poder, Vashna, Señor de la Oscuridad, y su legión de guerreros muertos, permanecerán aprisionados en el abismo maldito.

Liberas a la rubia Madelon y te la llevas por los corredores que conducen a la superficie. Al emerger entre las ruinas que baña la luz de la luna, un asombroso paisaje saluda tu presencia. Los guerreros de Barraka abandonan el pueblo fantasma corriendo en todas direcciones, perseguidos por un verdadero ejército de hombres a caballo. La luz de la luna llena y las antorchas que transportan los jinetes iluminan los dibujos que adornan sus túnicas. Tus mensajes deben de haber llegado a Holmgard, pues los jinetes son nada menos que los componentes de la caballería real de Sommerlund, capitaneados por el mismísimo Rey Ulnar. Tus conciudadanos vitorean tu coraje y valentía, y sus gritos apagan el aullido que surge del precipicio de Maaken; no en vano has demostrado una vez más que eres un auténtico héroe de Sommerlund. Al entregar a Madelon en brazos de su angustiado padre, su desbordante alegría te llena por completo con una indescriptible sensación de deber cumplido, de verdadero éxito. Eres desde luego merecedor del título de Señor del Kai. Has coronado con el triunfo tu peligrosa misión, pero la saga épica de Lobo Solitario, último de los Señores del Kai, está lejos de haber concluido. Un nuevo y terrorífico reto te aguarda en el libro quinto de la serie Lobo Solitario, titulado:

El Desierto de las Sombras

4
5
6
7
8

Pueden descartarse o

DC = DESTREZA E

* 1 Disciplina adiciona

LOBO SOLI
LOBO SOLI

ARMAS (mà
1
2
Si se entabla comb en su manejo: +2I

Resumen de Reglas para los Combates

1. Suma a tu DESTREZA EN EL COMBATE todos los puntos extra que te proporcionen tus disciplinas del Kai.
2. Resta de esa cantidad la DESTREZA EN EL COMBATE de tu enemigo. El número resultante es tu puntuación en el combate.
3. Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.
4. Consulta la Tabla de resultados de los combates.
5. Busca en la hilera superior de recuadros tu puntuación en el combate y la casilla en que se cruce su vertical con la horizontal del número que hayas obtenido al azar y que figura en las columnas de los extremos de la izquierda y de la derecha. (E indica los puntos de RESISTENCIA perdidos por el enemigo; LS, los puntos de RESISTENCIA perdidos por Lobo Solitario).
6. Continúa el combate desde el apartado 3 hasta que uno de los contrincantes muera. Esto sucede cuando los puntos de RESISTENCIA de dicho contrincante quedan reducidos a cero.

Eludir el Combate

1. Sólo puedes hacerlo cuando el texto de la aventura te ofrece esta oportunidad.

2. Inicias el asalto de la forma habitual. Los puntos perdidos por el enemigo no se toman en cuenta y sólo Lobo Solitario pierde puntos de RESISTENCIA.
3. Si el libro te brinda la oportunidad de evadirte en vez de combatir, puedes aprovechar esa oportunidad en el primer asalto o en cualquiera de los siguientes asaltos.

Puntuación en el combate negativa

Número de la Tabla de la Suerte

	-11 o menos	**-10/-9**	**-8/-7**	**-6/-5**	**-4/-3**	**-2/-1**	**0**	
1	E 0	E 0	E 0	E 0	E 1	E 2	E 3	**1**
	LS M	LS M	LS 8	LS 6	LS 6	LS 5	LS 5	
2	E 0	E 0	E 0	E 1	E 2	E 3	E 4	**2**
	LS M	LS 8	LS 7	LS 6	LS 5	LS 5	LS 4	
3	E 0	E 0	E 1	E 2	E 3	E 4	E 5	**3**
	LS 8	LS 7	LS 6	LS 5	LS 5	LS 4	LS 4	
4	E 0	E 1	E 2	E 3	E 4	E 5	E 6	**4**
	LS 8	LS 7	LS 6	LS 5	LS 4	LS 4	LS 3	
5	E 1	E 2	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	**5**
	LS 7	LS 6	LS 5	LS 4	LS 4	LS 3	LS 2	
6	E 2	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	**6**
	LS 6	LS 6	LS 5	LS 4	LS 3	LS 2	LS 2	
7	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	**7**
	LS 5	LS 5	LS 4	LS 3	LS 2	LS 2	LS 1	
8	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	**8**
	LS 4	LS 4	LS 3	LS 2	LS 1	LS 1	LS 0	
9	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	**9**
	LS 3	LS 3	LS 2	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
0	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	**0**
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
	-11 o menos	**-10/-9**	**-8/-7**	**-6/-5**	**-4/-3**	**-2/-1**	**0**	

E = Enemigo LS = Lobo Solitario M = Muerte automática

Puntuación en el combate positiva

	0	1/2	3/4	5/6	7/8	9/10	11 o más	
1	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	**1**
	LS 5	LS 5	LS 4	LS 4	LS 4	LS 3	LS 3	
2	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	**2**
	LS 4	LS 4	LS 3	LS 3	LS 3	LS 3	LS 2	
3	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	**3**
	LS 4	LS 3	LS 3	LS 3	LS 2	LS 2	LS 2	
4	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	**4**
	LS 3	LS 3	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	
5	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	E 14	**5**
	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 1	
6	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	E 14	E 16	**6**
	LS 2	LS 2	LS 2	LS 1	LS 1	LS 1	LS 1	
7	E 9	E 10	E 11	E 12	E 14	E 16	E 18	**7**
	LS 1	LS 1	LS 1	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
8	E 10	E 11	E 12	E 14	E 16	E 18	E M	**8**
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
9	E 11	E 12	E 14	E 16	E 18	E M	E M	**9**
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
0	E 12	E 14	E 16	E 18	E M	E M	E M	**0**
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
	0	**1/2**	**3/4**	**5/6**	**7/8**	**9/10**	**11** o más	

Número de la Tabla de la Suerte

E = Enemigo LS = Lobo Solitario M = Muerte automática

Tabla de la Suerte

1	3	9	3	2	7	5	0	2	5
5	6	2	5	1	3	8	4	3	5
7	6	7	8	1	4	3	1	4	5
4	0	8	7	3	0	8	7	2	5
7	4	0	0	9	6	2	0	8	1
1	6	7	9	6	9	0	3	3	9
8	9	2	8	1	3	4	9	7	1
6	3	0	7	5	0	5	4	6	6
7	2	1	4	2	9	6	4	2	6
0	9	6	4	8	2	8	5	8	3

Erratas

Introducción

Las publicaciones que se han hecho de la colección tienen ciertos errores. Podemos encontrar errores de traducción, en las secciones de destino de las opciones, etc. En la edición en línea están corregidos la mayoría de ellos, y se enumeran a continuación. Si aun así adviertes algo que necesite ser corregido, por favor contacta con el Equipo de Proyecto Aon Español.

Listado de Erratas

A lo largo de todo el libro se han cambiado a mayúsculas iniciales algunos términos para que estéticamente sea más agradable a la lectura. Estos cambios se refieren a ciertos títulos (Señores de la Oscuridad, Señores del Kai, Lord,...), objetos (Coronas de Oro, Laumspur,...) y monstruos (Helghast, Szall, Drakar,...). También se transforma la expresión 'Señores de las sombras' por la de 'Señores de la Oscuridad' para dar más continuidad a toda la saga, ya que es el título predominantes en la colección.

(Las Reglas del Juego) Eliminado 'que figura al comienzo de este libro. Para sucesivas aventuras puedes copiar o fotocopiar esta carta'. Eliminado ', que aparece al final del libro'.

(Disciplinas del Kai) Cambiados todos los símbolos de punto y coma (;) por dos puntos (:) en las descripciones de las disciplinas.

(Equipo) Eliminado ' (ver al comienzo del libro)' y cambiado a mayúsculas 'mapa'.

(Niveles de Entrenamiento Kai) Reemplazado 'LOBO SOLITARIO' por 'Lobo Solitario'.

(La Sabiduría del Kai) Eliminado 'que aparece al comienzo del libro'.

(2) Reemplazado 'minas de Maaken, y' por 'minas de Maaken y'.

(21) Movida la opción sobre Rastreo a la primera posición.

(34) Cambiada la opción que conduce a la Sección 270 por la Sección 183. La Sección 270 está más atrás en la historia que la Sección 34.

(40) Movida la opción sobre Rastreo a la primera posición.

(51) Movida la opción sobre Afinidad Animal a la primera posición.

(70) Reemplazada la opción central 'Si decides meterte por entre las mieses y esconderte,' por 'Si no tienes este Objeto Especial o esta disciplina y rango Kai, métete por entre las mieses y escóndete pasando al 159.' y movida a la última posición.

(87) Movida la opción sobre Sexto Sentido y Rastreo a la primera posición.

(91) Reemplazado 'Antorchas' por 'antorchas' y 'Antorcha' por 'antorcha'. Las antorchas mencionadas aquí no son objetos que se puedan guardar para más adelante.

(92) Movida la opción sobre Sexto Sentido a la primera posición.

(129) Separadas las dos frases del último párrafo en dos párrafos diferentes para el correcto funcionamiento del autoformato del texto.

(167) Separada la última frase del párrafo como un párrafo aparte para el correcto funcionamiento del auto-formato del texto.

(193) Añadido 'o si has vencido en los dos primeros asaltos, ' a la opción.

(224) Movida la opción sobre Sexto Sentido y Rastreo a la primera posición.

(258) Reemplazada la opción central 'Si decides meterte por entre las mieses y esconderte,' por 'Si no tienes este Objeto Especial o esta disciplina y rango Kai, métete por entre las mieses y escóndete pasando al 159.' y movida a la última posición.

(260) Añadido 'o si has vencido en los tres primeros asaltos, ' a la opción.

(289) Movida la opción sobre el rango de Guerrero a la primera posición.

(296) Eliminada la segunda opción, que dice 'Si llevas contigo un frasco de Agua Santa, pasa al 283.' y reemplazada la última opción 'Si no tienes ninguno de estos dos Objetos,...' por 'Si no tienes este Objeto Especial,...'. Quitando la opción eliminada, la Sección 274 deja de ser innecesaria.

(315) Movida la opción sobre Rastreo a la primera posición.

(342) Separada la última frase del párrafo como un párrafo aparte para el correcto funcionamiento del auto-formato del texto.

(200) Cambiado 'cueva del Gorn' por 'Cala Gorn' que es como se llama en el segundo libro.

(194) Hacer notar que se perderán dos puntos por cada asalto.

Licencia del Proyecto Aon

26 de Noviembre de 2008

0. Preamble

Joe Dever, author of the Lone Wolf game books, and Ian Page, author of the World of Lone Wolf books are providing certain of their works for free (gratis) download from the internet. Rob Adams, Paul Bonner, Gary Chalk, Melvyn Grant, Richard Hook, Peter Andrew Jones, Cyril Julien, Peter Lyon, Peter Parr, Graham Round, and Brian Williams are similarly offering the illustrations that they did for these books. This license is intended to protect the rights of the authors and the illustrators, grant rights to their readers, and preserve the quality of the books distributed in this way.

By viewing or downloading the books or the illustrations, you agree to refrain from redistributing them in any format for any reason. This is intended to protect readers from getting poor quality, unofficial versions or from being asked for payment in exchange for the books by someone who is redistributing them unofficially.

Anyone who wishes to simply view or download the Internet Editions for their own personal use need not worry about running afoul of the terms of this License. These activities are within acceptable behaviour as defined by this License.

This section does not contain the legally binding terms of this license. Please read the precise terms and conditions of this license that follow.

The current version of this license can be found at the following URL:

http://www.projectaon.org/en/Main/License

1. Definitions

1.0 'License' shall hereafter refer to this document.

1.1 'Authors' shall hereafter refer to Joe Dever, Ian Page, and Gary Chalk, copyright holders for the literary works covered by this license. Where Joe Dever, Ian Page, or Gary Chalk is mentioned singly, they will be referred to by name.

1.2 'Illustrators' shall hereafter refer to Rob Adams, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; Paul Bonner, holder of the copyrights for the illustrations of the World of Lone Wolf books; Gary Chalk, holder of the copyrights for the illustrations of Lone Wolf books one through eight counted inclusively, holder of the copyrights of portions of *The Magnamund Companion*, and holder of the copyrights for *The Lone Wolf Poster Painting Book*; Melvyn Grant, holder of the copyrights for the illustrations of *Freeway Warrior 1: Highway Holocaust*; Richard Hook, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; Peter Andrew Jones, copyright holder for the illustrations used in the *Lone Wolf 10th Anniversary Calendar*; Cyril Julien, copyright holder of portions of *The Skull of Agarash*; Peter Lyon, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; Peter Parr, copyright holder of the illustrations of *Black Baron* and *White Warlord*, *Emerald Enchanter* and *Scarlet Sorcerer*; Graham Round, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; and Brian Williams, holder of the copyrights for the illustrations of Lone Wolf books nine through twenty-eight counted inclusively with the exception of the illustrations for book twenty-one, *The Voyage of the Moonstone*, holder of the copyrights of portions of *The Skull of Agarash*, and holder of the copyrights for the illustrations of books two through four, counted inclusively, of the Freeway Warrior series. Where Paul Bonner, Gary Chalk, Melvyn Grant, Richard Hook, Peter Andrew Jones, Cyril Julien, Peter Lyon, Peter Parr Graham Round, or Brian Williams is mentioned singly, they will be referred to by name.

1.3 'Internet' shall hereafter refer to any means of transferring information electronically between two or more 'Licensees'. (The term 'Licensee' is defined in Section 1.5 of the License)

1.4 'Internet Editions' shall hereafter refer to the document or documents, any parts thereof or derivative works thereof (including translations) made available to the public under the terms of this License via the Internet. The term 'Internet Editions' is limited to the electronic transcription of certain text and illustrations by the Authors and Illustrators respectively as listed hereafter.

The following are the works written by Joe Dever which are being offered in English and Spanish under the terms of this license:

Flight from the Dark;
© 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
Fire on the Water;
© 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
The Caverns of Kalte;
© 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
The Chasm of Doom;
© 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
Shadow on the Sand;
© 1985 Joe Dever and Gary Chalk.

The Kingdoms of Terror;
© 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
Castle Death;
© 1986 Joe Dever and Gary Chalk.
The Jungle of Horrors;
© 1987 Joe Dever and Gary Chalk.
The Cauldron of Fear;
© 1987 Joe Dever.
The Dungeons of Torgar;
© 1987 Joe Dever.
The Prisoners of Time;
© 1987 Joe Dever.
The Masters of Darkness;
© 1988 Joe Dever.
The Plague Lords of Ruel;
© 1990, 1992 Joe Dever.
The Captives of Kaag;
© 1991 Joe Dever.
The Darke Crusade;
© 1991, 1993 Joe Dever.
The Legacy of Vashna;
© 1991, 1993 Joe Dever.
The Deathlord of Ixia;
© 1992, 1994 Joe Dever.
Dawn of the Dragons;
© 1992 Joe Dever.
Wolf's Bane;
© 1993, 1995 Joe Dever.
The Curse of Naar;
© 1993, 1996 Joe Dever.
Voyage of the Moonstone;
© 1994 Joe Dever.
The Buccaneers of Shadaki;
© 1994 Joe Dever.
Mydnight's Hero;
© 1995 Joe Dever.
Rune War;
© 1995 Joe Dever.
Trail of the Wolf;
© 1997 Joe Dever.
The Fall of Blood Mountain;
© 1997 Joe Dever.
Vampirium;
© 1998 Joe Dever.
The Hunger of Sejanoz;
© 1998 Joe Dever.
The Magnamund Companion;
© 1986 Joe Dever.
Freeway Warrior 1: Highway Holocaust;
© 1988 Joe Dever.
Freeway Warrior 2: Slaughter Mountain Run;
© 1988 Joe Dever.
Freeway Warrior 3: The Omega Zone;
© 1989 Joe Dever.
Freeway Warrior 4: California Countdown;
© 1989 Joe Dever.
Black Baron;
© 1986 Joe Dever.
White Warlord;
© 1986 Joe Dever.
Emerald Enchanter;
© 1986 Joe Dever.
Scarlet Sorcerer;
© 1986 Joe Dever.

The following are the works written by Ian Page which are being offered in English under the terms of this license:

Grey Star the Wizard;
© 1985 Ian Page.
The Forbidden City;
© 1986 Ian Page.
Beyond the Nightmare Gate;
© 1986 Ian Page.
War of the Wizards;
© 1986 Ian Page.

The illustrations created by Rob Adams for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Rob Adams.

The illustrations created by Paul Bonner for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Grey Star the Wizard;
Illustrations © 1985 Paul Bonner.
The Forbidden City;
Illustrations © 1986 Paul Bonner.
Beyond the Nightmare Gate;
Illustrations © 1986 Paul Bonner.
War of the Wizards;
Illustrations © 1986 Paul Bonner.

The illustrations created by Gary Chalk for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Flight from the Dark;
Illustrations © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
Fire on the Water;
Illustrations © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
The Caverns of Kalte;
Illustrations © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
The Chasm of Doom;
Illustrations © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
Shadow on the Sand;
Illustrations © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
The Kingdoms of Terror;
Illustrations © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
Castle Death;
Illustrations © 1986 Joe Dever and Gary Chalk.
The Jungle of Horrors;
Illustrations © 1987 Joe Dever and Gary Chalk.
The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Gary Chalk.
The Lone Wolf Poster Painting Book;
© 1987 Gary Chalk.

The text written by Gary Chalk for the following book is being offered in English under the terms of this License:

The Lone Wolf Poster Painting Book;
© 1987 Gary Chalk.

The illustrations created by Melvyn Grant for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Freeway Warrior 1: Highway Holocaust;
Illustrations © 1988 Melvyn Grant.

The illustrations created by Richard Hook for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Richard Hook.

The illustrations created by Peter Andrew Jones for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Lone Wolf 10th Anniversary Calendar;
Illustrations © 1994 Peter Andrew Jones.

The illustrations created by Cyril Julien for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Skull of Agarash;
Some illustrations © 1994 Cyril Julien.

The illustrations created by Peter Lyon for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Peter Lyon.

The illustrations created by Peter Parr for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Black Baron;
Illustrations © 1986 Peter Parr.
White Warlord;
Illustrations © 1986 Peter Parr.
Emerald Enchanter;
Illustrations © 1986 Peter Parr.
Scarlet Sorcerer;
Illustrations © 1986 Peter Parr.

The illustrations created by Graham Round for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Graham Round.

The illustrations created by Brian Williams for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Cauldron of Fear;
Illustrations © 1987 Brian Williams.
The Dungeons of Torgar;
Illustrations © 1987 Brian Williams.
The Prisoners of Time;
Illustrations © 1987 Brian Williams.
The Masters of Darkness;
Illustrations © 1988 Brian Williams.
The Plague Lords of Ruel;
Illustrations © 1990, 1992 Brian Williams.
The Captives of Kaag;
Illustrations © 1990, 1992 Brian Williams.
The Darke Crusade;
Illustrations © 1991, 1993 Brian Williams.
The Legacy of Vashna;
Illustrations © 1991, 1993 Brian Williams.
The Deathlord of Ixia;
Illustrations © 1992 Brian Williams.
Dawn of the Dragons;
Illustrations © 1992 Brian Williams.
Wolf's Bane;
Illustrations © 1993 Brian Williams.
The Curse of Naar;
Illustrations © 1993 Brian Williams.
The Buccaneers of Shadaki;
Illustrations © 1994 Brian Williams.
Mydnight's Hero;
Illustrations © 1995 Brian Williams.
Rune War;
Illustrations © 1995 Brian Williams.
Trail of the Wolf;
Illustrations © 1997 Brian Williams.
The Fall of Blood Mountain;
Illustrations © 1997 Brian Williams.
Vampirium;
Illustrations © 1998 Brian Williams.
The Hunger of Sejanoz;
Illustrations © 1998 Brian Williams.
The Skull of Agarash;
Some illustrations © 1994 Brian Williams.
Freeway Warrior: Slaughter Mountain Run;
Illustrations © 1988 Brian Williams.
Freeway Warrior: The Omega Zone;
Illustrations © 1989 Brian Williams.
Freeway Warrior: California Countdown;
Illustrations © 1989 Brian Williams.

The works distributed under the collective title *Lone Wolf Club Newsletters*—which are composed of, in part, portions of the above named works—will also be distributed under the terms of this License.

'Internet Editions' shall not refer to any other works by the Authors, nor any other illustrations by the Illustrators unless the Authors or Illustrators amend this License. 'Internet Editions' shall refer solely to the text and illustrations of the above works when made available through the Internet.

1.5 'Licensee' shall hereafter refer to any person or electronic agent who receives some portion or all of the Internet Editions. The 'Licensee' shall hereinafter be referred to as 'Licensee' or 'you'.

1.6 'Distribution Point' shall hereafter refer to the specific Internet site or sites to which the Authors and Illustrators have granted rights to distribute the Internet Editions.

1.7 'Maintainer' shall hereafter refer to the person or persons who are responsible for the maintenance of the Distribution Point.

2. Terms of Distribution

2.0 The terms of this License are limited to the distribution of the Internet Editions. No other form of distribution is covered under the terms of this License.

2.1 The Authors and Illustrators grant you the right to receive a copy or copies of the Internet Editions from the Distribution Point at no charge provided that you agree to all of the terms and obligations of this License. If you do not agree to all of the terms and obligations of this License, you are not granted any rights by this License.

You agree to be bound by the terms and obligations of this License by the act of receiving or viewing a copy of any portion of the Internet Editions even though you have not signed a written document. Indeed, you have no right to receive or view a copy or copies without first accepting this License as legally valid and binding and agreeing to the terms and obligations of this License.

2.2 You agree to refrain from redistributing the Internet Editions in any form, electronic or otherwise, to any other person or persons for any reason by any means. You are granted the right to receive a copy or copies only for your own personal use.

This License does not collectively grant any rights to corporations or groups of individuals when regarded as one legal entity. This License exclusively grants rights to private individuals.

Redistribution includes but is not limited to displaying the Internet Editions within the graphical representation of an Internet site other than the Distribution Point. This prohibition includes but is not limited to the use of HTML 'frames'.

An exception to the restrictions on redistribution in this section is made in that you may send the Internet Editions or derivative works thereof to the Distribution Point by the consent of the Maintainer.

2.3 The Authors and Illustrators retain all other rights to their respective portions of the Internet Editions not covered by this License. The Authors or Illustrators may, at any time, without notice and without need to show due cause, revoke the rights granted to you by this License to their respective portions of the Internet Editions.

2.4 If a person is under the legal age to be able to enter into a contractual relationship as defined by the laws of the area in which that person resides, they may have a parent or legal guardian agree to be bound by the terms and obligations of this License. On condition of agreeing to be bound by the terms of the License, that same parent or legal guardian may thereafter give a copy or copies of the Internet Editions to that child. That parent or legal guardian is thereafter legally responsible to ensure that that child behaves in accordance with all of the terms and obligations of this License.

The authority of a parent or legal guardian to distribute the Internet Editions does not extend to the distribution of the Internet Editions to any other person or persons except his or her child or legal dependent.

3. Termination of the License

3.0 If for any reason you are unable to comply with any of the terms and obligations of this License, you agree to destroy all copies of the Internet Editions of which you have control within fourteen calendar days after the first violation.

3.1 If any of the Authors or the Illustrators revokes your rights granted under this License, you agree to destroy all copies of the Authors' or Illustrators' work which is a part of the Internet Editions of which you have control within fourteen calendar days of receiving notification in any form.

4. Jurisdiction

4.0 If, in consequence of court judgement or the laws of a particular area, any portion of the License is held as invalid or unenforceable in any particular circumstance, you are no longer granted any rights under the terms of this License in that circumstance. You agree to act in accordance with section 3.0 for all copies of the Internet Editions for which the License is held as invalid or unenforceable as if you had violated the terms and obligations of the License. The License is intended to remain in force in all other circumstances.

5. Revision of the License

5.0 The Authors and the Illustrators may publish revisions of this License in the future to address new concerns. Any further revisions will be legally binding at the time that you receive notification in any form of the revision.

6. NO WARRANTY

6.0 BECAUSE THE INTERNET EDITIONS ARE LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE INTERNET EDITIONS, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS OR OTHER PARTIES PROVIDE THE INTERNET EDITIONS "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY OF THE INTERNET EDITIONS IS WITH YOU. SHOULD THE INTERNET EDITIONS PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY REPAIRS.

6.1 IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER OR MAINTAINER BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE INTERNET EDITIONS (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE INTERNET EDITIONS TO OPERATE WITH ANY PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

N
HOLMGARD
DESFILADERO DE MOYTURA
MONTAÑAS DE DURNCRAG
DESIE
BOSQUE DE RUANON
ESHNAR
CORDILLERA DE MAAKEN
TEMEL
R. XANE
RUANON
MINAS DE MAAKEN
V'KA
PANTANO DE MAAKEN
RUINAS DE MAAKEN
CATARATAS MALDITAS
GARGANTA DE MAAKEN
R. QUARL
QUARLEN
R. ND
CASIORN
OASIS
LOS PARAN
EL ESTANDARTE DE FERUFEZAN

MAPA DEL SUR DE SOMMERLUND
QUE ES LA ZONA LIMITROFE CON
VASSAGONIA